MOAI-TECH

número 7 450 ptas

sólo MSX

NUEVAS SECCIONES

PI ball, MOONDOP III, LEGACY 4.4

IOSKOW 2024, y mucho mas...

MOAI-TECH

índice

número 7 Marzo 2001 450 ptas

El noticiario *4*

Fanzinoteca *7*

El Software del Momento *10*

Consultorio Txungo *18*

Entrevista a KonamiMan *20*

Curiosidades MSX *24*

LEGACY 4.4 *26*

La Estantería *28*

Trucos *30*

Anuncios *31*

MSX en Internet *32*

Programación Basic *36*

18 Salón del MSX *42*

Tu Opinión También Cuenta *46*

MDIII *49*

Dimensión Zero *50*

Moai-tech team:
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Manuel Dopico
Roberto Garcia

Colaboran:
Paco Santos
Armando Perez
Rafael Corrales
David Fernández
Nestor Soriano

Diseño:
Iván Priego

Fotografía:
Moai-tech
Debbuger

Moai-tech 2000
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

editorial

editorial

EDITORIAL

Con más fuerza y energía que nunca os presentamos esta séptima edición de la MOAI-TECH.
Es un número bastante importante para nosotros, ya que en él, inauguramos varias secciones nuevas que tendrán absoluta continuidad a partir de este mismo ejemplar.
Entre otras novedades, encontraréis un nuevo apartado dedicado esclusivamente a la programación en BASIC. La idea es que todos le perdais el miedo a la programación, ¿y que mejor forma de empezar que con nuestro querido BASIC?.
También hemos decidido establecer definitivamente otras secciones de carácter totalmente lógico en una publicación, tales como Trucos, Noticias, Internet, etc.
Todo esto a sido posible, también, gracias a la ayuda de nuevos colaboradores a los que queremos agradecerles su inestimable ayuda.
De todas formas, lo realmente importante es que disfruteis con este número. Como veis seguimos mejorando y esforzandonos para lograr haceros pasar un buen rato de lectura.

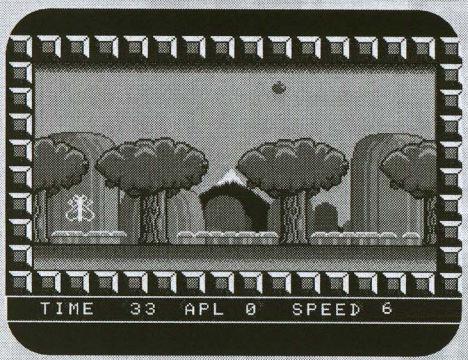
Manuel Dopico.

El noticiario

En Desarrollo MTVD#2

Hace ya algún tiempo intentamos sacar una diskmagazine que resultó ser sencilla y sin demasiado fundamento, la MTVD #1. Pues bien, ya hemos empezado el desarrollo de su segunda edición. Pero os aseguramos que el resultado final será muy distinto al de aquel primer experimento. Para empezar os adelantamos que hará gala de DOS juegos sencillos pero adictivos. También nos hemos fijado como objetivo hacerla bien surtidita y que tenga contenidos en la linea de las disk station. El apartado gráfico y maquetación/diseño de esta disk magazine lo está llevando a cabo David Casanovas.

PALABRAS TEXTUALES DE DAVID (RC-743): *"-Os aseguro que esto no tendrá nada que ver con aquella primera*



mierda del Cerezo !...(de buen rollo)."

Nota de la redacción: Evidentemente iba borracho

Si quereis colaborar con algún jueguecillo BASIC, alguna música o gráfico podeis poneros en contacto con él.

David Casanovas

(93) 796 39 10

bungle@quiero.tv

MSX SCENE aturada

En el anterior número os lo anunciábamos con ilusión. Pero nos sabe mal tener que comunicaros que su autor nos a comentado de que la web no seguirá adelante por lo pronto. Esto es debido a la falta de tiempo por parte de los autores. Lo cual tampoco significa que no se vaya a seguir actualizando la web en un futuro. De momento os seguimos animando a aquellos que aun no le hayais hechado un ojo a que os paseis por http://members.xoom.com/msxscene/ ¡Ánimo!

Realms Of Adventure fue el último juego presentado por Umax.
La fotocomposición de el package fue excepcional, esperemos que se siga la linea en las próximas reediciones.

El Club VAJ prepara una recopilación de EVAS inéditos.

Pues sí, hemos tenido el placer de estar hablando con Andoni Velasco y nos a confirmado la noticia.

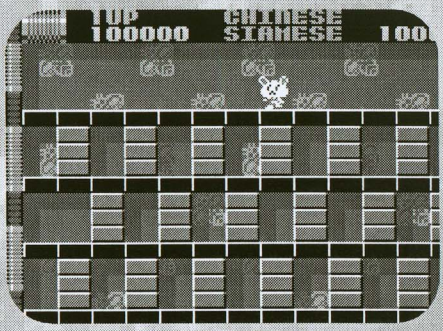
Los muchachos de Barakaldo están preparando un CD que contendrá una buena colección de videos EVA para MSX. La temática de los videos será: Animaciones manga, JPOP (música japonesa) y alguna

otra sorpresa. Posiblemente este interesante CD saldrá oficialmente en el próximo encuentro de usuarios de MSX de MADRID, o como muy tarde podremos adquirirlo en el próximo salón del MSX en Barcelona. Los EVAS que contendrá el CD estan hechos directamente con el MSX utilizando el software del MEGASCSI y la digitalizadora de SONY, por lo que no se perderá definicón alguna.

Reediciones del Software de UMAX.
Muchos de los juegos que UMAX tenía en STOCK se han agotado, por lo que este grupo holandés a decidido reeditarlos. Entre otros títulos se encuentra por ejemplo la trilogia "PUMKING ADVENTURE", cuya tercera parte gozó de una buena popularidad en su momento. Como novedad principal os podemos adelantar de que HNOSTAR se encargará de realizar un nuevo "PACKAGE" para los juegos, por lo que podremos, por ejemplo, contemplar unas nuevas etiquetas con la calidad a la que ya nos tienen acostumbrados. Nosotros, por nuestra parte, seguimos esperando las nuevas misiones del "Realms Of Adventure" y la versión MoonSound del "The Lost World". Que esperemos que algún dia lleguen a ver la luz.

FM-PAC agotados
Ya hay 12 nuevos usuarios de FM-PAC. Han sido los que por lo pronto se han podido fabricar. La mala noticia es que los chips necesarios para producir esta targeta de audio de MSX (muy necesaria además) se han agotado. Esperemos que se encuentren pronto nuevas unidades y se formulen nuevos pedidos.

MOONSOUND agotado por segunda vez.
El sistema para que se produzcan nuevos MoonSounds es simple: se hacen un mínimo de pedidos, se paga parte de su coste por adelantado y de esta forma es posible por parte de SUNRISE hacer una nueva remesa de la mejor targeta de sonido para MSX. Pues bien, hemos obtenido información de primera mano y os podemos comunicar de que se han vendido exactamente 16 MOONSOUNDS en españa de la última tirada, lo cual no está nada mal



teniendo en cuenta su elevado precio, y de que ya exisitían más de medio centenar de usuarios de OPL4 españoles. No obstante, si estás interesado en adquirir tu propio MoonSound (cosa que recomendamos al 100% a cualquier usuario de MSX) puedes dejar tus datos para reunir de nuevo un número de pedidos mínimo (que ha de ser como mínimo 15 o 20). Su precio seguirá siendo de 31.000 pesetas, un precio justo por una targeta de audio profesional y que además dispone de una buena cantidad de software exclusivo y compatible.

El nuevo juego de Matra.
Los que asististeis al pasado Salón del MSX en Barcelona pudisteis ver en los

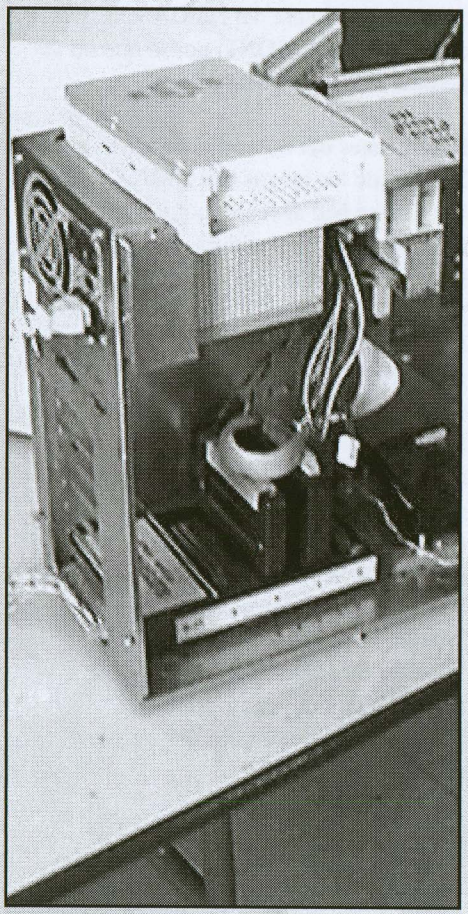
monitores de MATRA los tres nuevos proyectos que estaban realizando... Se trataba de un Tetris, un Pinball y un juego de naves con scroll horizontal.
Tenemos noticias de que el que seguirá adelante (por lo pronto) de estos tres será el tetris. Se llamará "DON´T COCK IT UP" y será el segundo juego de la serie KALIGULA, por lo que su precio será de 1500 pesetas.
Este Tetris tendrá uno o más scrolls independientes, tendrá opcion dos jugadores simultaneos y música PSG. Estaremos atentos.

NUEVAS AMPLIACIONES DE MEMORIA

Leonardo Padial anuncia que sus nuevas ampliaciones de memoria ya están disponibles y a la venta. Sin duda lo más espectacular es la nueva ampliación de 32Mb para MSX.
A continuación os ofrecemos la lista de los nuevos productos.

LPE-BRAM-V1: ampliación de 512Kb *(55 euros)*
512Kb 10/25Mhz a 5V *(75 euros)*
512Kb 25Mhz a 3.3V *(105 euros)*
16Mb a 5V o 3.3V *(115/145 euros)*
32Mb a 5V o 3.3V *(175/205 euros)*

Hasta la fecha, en principio, el máximo de memoria que un MSX2 podía alvegrar eran 4Mb, ya que haciendo uso de los cuatro puertos del mapper sólo se pueden mapear hasta 256 segmentos de 16Kb.
Estas nuevas ampliaciones ofrecen cuatro puertos más (F8h-FBh) que permiten conmutar entre varios bancos de 4Mb para cada segmento de 16Kb. Con esta misma técnica, **se puede mapear hasta 1Gb de RAM.**
Si quereis poneros en contacto con Leonardo basta con que escribais a su dirección de correo eléctronico.
lpadial@teleline.es



FANZINOTECA

LEHENAK 11

Nuevamente el club VAJ nos sorprende con otro excelente número de su publicación. En esta ocasión nos brindan la posibilidad de disfrutar de 46 páginas con una portada (a color como siempre) dedicada al Space Manbow.

Lo primero que nos encontramos al empezar a ojear el Fanzine es una editorial llena de frescura y positivisimo MSXero, muy en la linea de Lehenak. Como ya es toda una costumbre empiezan por su típico reportaje "En portada", dedicado como ya he dicho antes al Space Manbow. En "Taller Mecánico" nos enseñan como preparar un cable conector SCSI (¡información útil!, ¡vale la pena!). El fanzine sigue con el reportaje de la séptima reunión de usuarios en Madrid y prosigue con la Euskal 8 y Barcelona 17.

Acto seguido pasan a analizar las diferentes publicaciones MSXeras que se publican por aquí (incluyendo la Arroba de la cual hacen una merecida reseña).

MSX LAND (Sección de comentarios de juegos) viene cargadita esta vez, la sección comentada por Antxiko Gorjon tiene un toque más crítico que de explicar el juego en sí. Si los has jugado entonces mola leerla porqué son criticas objetivas, sin esconder casi nada, y es posible que en la mayoría esteis deacuerdo.

Si no los has jugado, como medio informativo de juegos deja un poco que desear, salvo en algunas excepciones. Por que al final de cada artículo realemtne explica poca cosa del juego en sí. Pero pese a eso está excelentemente redactada y, sinceramente, disfruto a veces más con esta sección que con muchas.

Acto seguido aparece la sección "MSX1 lo que queda" dedicada a los MSX de primera generación. Lo que sí está realmente que te cagas es la sección "A prueba", que en esta ocasión da detallada información sobre el HITECH C y el UZIX (¡Sistema operativo que permite Internet en MSX!).

La entrevista con el Club Mesxes está de muerte, me he reido mucho leiendola y además a aclarado al mundo MSXero varios misterios.

El fanzine concluye con la sección de trucos y con el informe final del club.

La contraportada está dedicada al Club Mesxes. ¡Ah si! Su precio, algo así como 400 pelas.

VAJ CLUB 2000
Apartado de correos 137
48900 BARAKALDO
Teléfono: (944) 377 93 69
E-mail soramane@hotmail.com

SD MESXES 15

Quince números ya, se dice pronto. Pero lo cierto es que MESXES cada vez goza de

una solidez mayor en sus publicaciones, debido en parte a una especie de "imnos rozando el humor absurdo" combinados fielmente con un epiritú de profesionalidad y buen hacer indiscutibles.

Esta nueva tirada empieza haciendo un curioso reportaje sobre la DEN YU LAND que empalman con otro comentario del "Akihabara" (Barrio japonés donde puedes encontrar mucho material del MSX).

Siguen con el obligado artículo de la Reunión de Barna.

Sir Dan, Ark a Noah, Pleasure Hearts, Kyokugen, Tataku Manía, Final Bout y Dog Fight Adventure son debidamente comentados, todos ellos con mucho humor. Nestor vuelve a la carga con sus excelentes artículos de Ensamblador, en esta ocasión nos explica secretos acerca de la memoria dinámica.

Vuelve la sección "VDP Blaster" donde Ramoni regresa explicando nuevos ejercicios para realizar con nuestro querido chip de video.

Unas secciones más adelante nos topamos con la sección "FANCINOTECA"... El caso es que este nombre me suena un poco, mmm ¿de que?.... ¿Moai quizá?.

Y bueno, para acabar nos encontramos con noticias breves y más paginas dedicadas a fotomontajes humorísticos.

Muy entrenido, su precio es de 550 pesetas.

Club Mesxes
c/ Manacor nº16, 1º 1ª
07006 - Palma de Mallorca
Baleares (Spain)
Teléfono: 659 236953 (Preguntar por Antonio)
E-mails:
savermsx@hotmail.com
konamiman@geocities.com
mato34@mixmail.com
ramoni@mallorcaweb.net

SUPER MSX nº2 Diciembre del 2000

Pues sí, muchos pensaban que Moai-Tech sería probablemente la última revista MSXera que vería la luz en este país. No podían estar más equivocados, el MSX sigue vivo y esta nueva publicación es la prueba.

Aunque en realidad no es una nueva publicación, ya que hace nueve años salió el número 0 y 1... Es más bien un **regreso**. hemos estado hablando con su principal autor, Raul Ramírez y nos a asegurado que tiene muchas ganas de ponerse con el número 3 y encontrar nuevos colaboradores. Sin duda, cada vez hay más competencia en el mundo de las publicaciones MSXeras, lo cual nos alegra más que otra

cosa. De hecho fuimos los Moai-Tech los primeros que ayudamos y apoyamos a Raul en su proyecto. ¡Todo por el MSX!

Bueno, pues la verdad, para ser (prácticamente) un primer número, no habría podido ser mejor: Formato Grande, Portada a color, rótulos en 3D, inmensa variedad de contenidos, secciones y además de actualidad. Entre otras cosas, en esta estupenda publicación nacional podréis encontrar por ejemplo: Secciones de noticias, artículos de juegos (han sido los primeros en comentar el Blue Warrior y el Moscow 2024 por ejemplo), incluso páginas de chistes y pasatiempos.

Una sección que es realmente interesante y útil es la de "dominio público" que en esta primera entrega hace gala de una excelente artículo de como jugar a ROMS y DSK desde el MSX utilizando y analizando los diferentes programas que existen para ello.

En general, podemos afirmar que a la revista no le falta de nada, hay secciones de Hardware, de juegos, de programación, noticias super recientes e inéditas, etc...

En fin que mola un huevo y además viene con un CD cargado de material MSXero (¡¡sin comprimir!!)opcional.

Su precio: 900 pesetas sin CD y/o 1700 pesetas con CD (El CD es increíble, osea que lo recomendamos).

TRAPOSOSFT
c/Camprodón, 1
Canovellas - 08420
(Barcelona) ESPAÑA
Tel: 93 849 85 12
Fax: 972 84 10 97
Http://traposoft.aamsx.org
e-mail: Traposoft@traposoft.aamsx.org

ARROBA 40

¡Toda una sorpresa!, hemos estado hablando con gente de la redacción de esta genial revista de tirada nacional (no colaboradores, sinó gente de redacción) y han aceptado. Si cojeis el número de diciembre podréis ver comentado el BLUE WARRIOR. Media página a todo color y llena de capturas dedicada a nuestro segundo juego para MSX2. Hacía un par de números también comentaron el Kyokugen por ejemplo (bueno, como muchos ya sabréis en esta revista es lo más normal del mundo abrirla y encontrarte cada dos por tres con algún articulillo MSXero).

Pues nada, en nuestro archivo queda... Nos alegra ver que nuestro juego a salido en una revista de tirada nacional.

Para conseguirla basta con que vayais al kiosko, pero de todas formas ahí dejamos los datos.

@RROBA
c/ Compañía
nº 30, 1º, 29 008 Málaga
arroba1@megamultimedia.com

La Revista de tirada nacional Arroba, apuesta por el MSX.

EL SOFTWARE DEL MOMENTO

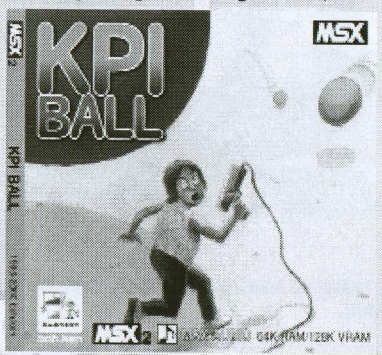
KPI BALL

¡¡Por fin un auténtico PANG para MSX2!!

Genial, sensacional, apoteósico... Son sin duda las primeras palabras que me pasan por la mente al escribir sobre este brillante juego. Creo que casi todos los usuarios que ya llevamos tiempo activados con el MSX ya sabíamos que desde hacía nada más y nada menos que cuatro años ya se estaba elaborando este juego. Pues bien, ya llegó el momento de poderlo comprar de la mano de Boh.Ken.

PANG es un juego que casi todos conocemos, debido a su gran popularidad en los salones recreativos (incluso hoy en día te lo sigues encontrando en algúna sala o bar). Supongo que todos conoceis su funcionamiento, pero para los que estéis perdidos os narro brevemente como se juega a esta maravilla.

Se trata de hacer explotar unas bolas que rebotan por un escenario, cada vez que las hagamos reventar éstas se dividiran hasta ser cada vez más pequeñitas y desaparecer. Para ello contamos con la ayuda de varias armas. La principal es un gancho (una especie de arpón atado a una cuerda), y luego a medida que cojemos los Items que desprenden las bolas al ser divididas, podemos ir aumentando o substituyendo nuestro armamento por ganchos estáticos, pistolas o arpones dobles.



Por otra parte también existen bloques de ladrillos, que por supuesto podremos destruir y, con ellos, conseguir más Items o simplemente liberar espacio para destruir las bolas. A su vez, en determinadas fases nos encontraremos con bloques similares a estos pero con la diferencia de que son irrompibles.

La tan esperada versión para MSX2, es sin duda muy fiel a la original "coin-up" que tanto nos enamoró en las salas de videojuegos. Pero tiene factores únicos y personales que realzan aun más el talento con el que KPI BALL a sido realizado.

Para empezar, decir que el logotipo de Bok.ken es sencillamente genial, aparece suavemente y tiene un diseño muy sólido y original. También destacar que se escucha un sampler en PSG (que suena muy bien además) diciendo "Boh.ken" con la voz femenina que a donado la hermana de Manuel Pazos.

Los escenarios de fondo son casi los mismos que los de la máquina y han sido brillantemente traspasados, realmente a veces cuesta creer que tan solo hayan 15 colores en la pantalla... De este aspecto se a encargado Airam Rodríguez, quien a colaborado activamente en el proyecto. No obstante el personaje protagonista y los enemigos (buhos, cangrejos, etc) han sido rediseña-

dos aprovechando al máximo el colorido y potencial del SCREEN 5.
Todas las animaciones de los personajes y bolas son poco menos que perfectas, además de tener una suavidad y fluidez de movimientos TOTAL. Otro ejemplo siguiendo en este campo sería la espectacular presentación donde veremos muchas bolas botando al lado del título del juego, mientras además podemos empezar a escojer las diferentes opciones del juego.
El menú de opciones (ya puestos a hablar de él) no podría ser más acertado. En él podremos escuchar las músicas del juego (que son acojonantes) cambiar el nivel de dificultad, número de vidas, etc.
Por supuesto también se respetado la siempre de agradecer opicón de regresar al sistema operativo... Por que ¡¡SI!! es totalmente instalable en Disco Duro, además los autores se han molestado de betatestearlo en todos los modelos de MSX e interfaces de Disco Duro. Nuevamente, con esto se demuestra que estamos ante un poco menos que excelente trabajo. No cabe duda de que Armando Perez Abad a programado un juego digno de la más lujosa producción para MSX2.
El juego pide 64Kb de RAM y 128Kb de VRAM, con lo que prácticamente nadie tendrá problemas para instalar el KPI BALL en su unidad de almacenamiento en masa.
Todos los gráficos del juego están muy bien hechos y ofrecen un aspecto francamente profesional y atractivo. EL desarrollador del apartado gráfico a sido SUTCHAN (Migue para los amigos) y sin duda con este juego a demostrado lo que vale. Los bichitos que te atacan para ponerte aun más dificil el asunto (por si no fuera suficiente con las bolas) están hechos y animados con una gracia y un feeling digno de mención. Algo que a ayudado a obtener este impresionante nivel gráfico es que no se a hecho uso de Sprites si no de Bitmaps multicolor, que además se mueven con rapidez y dinamismo, lo cual tiene aun más mérito.
Otro detalle que también refleja la fidelidad y solidez de la versión original es que cuando quedan pocos segundos para que finalice el plazo de tiempo del que disponemos para completar un nivel, la música cambia poniedose más tensa.
Del apartado musical se a encargado Jose angel Morente, quien a elaborado unas excelentes versiones de la versión original en FM-PAC/MSX AUDIO.
Quizá el único aspecto negativo que le podría encontrar a KPI BALL es la ausencia del Moonsound, pese a que en antiguas betas estaba presente.
Destacaría sobretodo la banda sonora que hace gala durante las pantallas que trascurren en Barcelona, ha quedado de muerte.
Bueno, se me olvidó mencionar que el desarrollo del juego transcurre por diferentes localidades del planeta, como por ejemplo, NUEVA YORK, AUSTRALIA, BARCELONA, etc. Para ello, cada cierto número de fases accedermos a un mapa mundi donde aparece una simpática animación de un avión, y el simpático personaje del juego dándonos consejos para jugar... También muy guapa esta parte del KPI BALL.
Siguiendo con el sonido, os puedo decir que los efectos han sido realizados con nuetro quérido chip nativo, el PSG. También han quedado muy pero que muy bien.
¡Bueno!, y no nos podemos olvidar de la presentación del package. como ya va sien-

do habitual en las producciones españolas, viene presentado de forma profesional, portadas y etiquetas de imprenta, cajita plástica cómoda y manejable, folletito de instrucciones en dos idiomas dentro de la caja y además... ¡¡una sorpresa!!. Junto con las intrucciones te encontraras con un calendario impreso profesionalmente del año 2001, que además hace gala de varias ilustraciones de juegos míticos del MSX. Incluso en como viene presentado, KPI BALL tiene detalles que lo engrandecen. Y creo que con esto lo digo todo. Yo lo califico sin duda como **el mejor juego del año**.

Hablando de años, podemos calificar sin duda al 2000 como un año excelente para el MSX, han salido bastantes juegos nacionales y algunos extrangeros. Hemos sido téstigos del KPI BALL, del también esperado SIR DAN, BLUE WARRIOR, MOSCOW 2024, FINAL BOUT, ARK A NOAH, TATAKU MANIA TWINS, etc y por si fuera poco también hemos visto el regreso de una revista MSXera. También hemos visto nuevas demos de próximos lanzamientos por parte de MATRA y Traposoft.

Pero yo personalmente me he enamorado de la increible jugabilidad del KPI BALL, es sin duda un juego redondo.

Esperemos pues que Boh.Ken nos vuelva a sorprender muy pronto.

De la distribuición en España se encarga el club HNOSTAR, así pues, ¡no lo dudeis!.

CLUB HNOSTAR
Apartado de correos 168
15700 SANTIAGO DE COMPOSTELA
(La Coruña) ESPAÑA
Tel/Fax 981 80 72 93
Internet: hnostar@ctv.es
http://www.ctv.es/USERS/hnostar

FINAL BOUT

Kame-hame-hame-jarll!!

Final Bout, presentado con caja formato disket, etiketas y sus correspondientes instrucciones es un juego del Son Goku & company en el cual nos limitaremos a hacer lo que mas les gusta a estos personajes que todos conocemos: Lincharse a kames,picarse a lo "track & field" en enfrontaciones de ondas energéticas, imitar a arboles de navidad mientras van gritando como barbaros y comerse "pepinazos" a punta pala..... jejeje.... mola!

Empezemos por el principio:

Después de el logo de Imanok (que es enorme y que más de uno se dará una hostia de culo del susto) aparece el menú con una captura de Mr.Goku con la típica cara de "de aquí a brebes instantes te voy a meter una sarta de palos que te vas a kagar, por cierto, a que estoy güeno?",el título y tres opciones acompañado todo ello por la música en FM pac de la misma serie.

Las opciones son las siguientes:

1) Story Mode,
2) Battle Mode,
3) Music Mode.

Este último no es evidentemente una version del Dance Dance Revolution con el Vegeta bailando la Lambada sinó que se trata de las BGM del juego realizadas por el Dop y que consta de varias versiones en MSX music de la misma serie y otros temas especialmente compuestos para la ocasión, todo ello excelemente trabajado y que ambienta este tipo de juego perfecta-

mente.

Story mode: El meollo... Aqui estamos, primero una demo cargadita de capturas del mismo manga que nos explica filedignamente la historia que empieza unos añitos después de la destruccion de Cell y la muerte del Goku, en el vigesimonosecuantos torneo de artes marciales y entonces blablablabla...

(a estas alturas quien no se sepa la historia hay pa matarlo).

Estas demos se iran sucediendo a lo largo de todo el story mode dando un toque detallista y ambiental al progama que se agredece....

VALE, MUY BIEN,

PERO ¿DE COÑO VA EL JUEGO?! Ya voy... ya voy...

El juego consiste en combatir a base de ondas energéticas, usease, "kames", prácticamente es lo mismo que las versiones de supernintendo pero sin moverse ni pegar patadas ni ningún tipo de mantecaos.... solo kames a lo burro y aquí los puristas del genero empezaran a mosquearse unpoquillo, pero si nos quitamos de encima el prejuicio este nos encontramos con una especie de beat'em up adictivo y bien hecho que igualmente hará mover los cursores con reflejos de lince si queremos salir victoriosos.

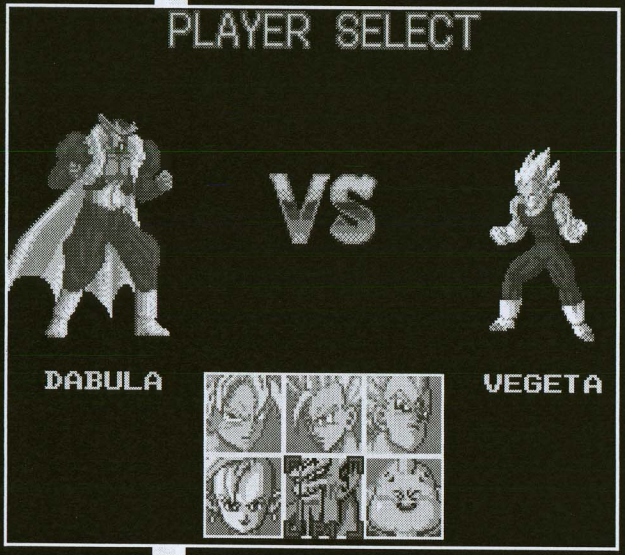
Los tipos de ataque, defensa y contraataque que dispone cada personaje son los mismos para todos y consiste en una combinación deteclas que no se tarda mucho en aprender de memoria y vienen bien explicadas en las instrucciones.

En la pantalla de combates encontramos en la parte superior los indicadores de vida y de energía, el primero no tiene mucho secreto: simplemente por cada pepinazo que recibas ira disminuiendo, y el segundo sirve para lanzar los kames: a medida que vayamos enviando "regalitos" al contrincante irá disminuyendo pero lo podremos regenerar apretando el cursor up, aunque cuando lo hagamos pareceremos el arbol de navidad anteriormente citado y seremos totalmente vulnerables.

Sobre los gráficos de los personajes no nos podemos quejar, son frames de los juegos de la supernintendo adaptados al msx sin apenas diferencias (bueno si, la supernintendo necesitaba 8 bits mas para generarlos ;)),en cambio los gráficos de fondo..... no es que esten mal echos, lo que

pasa que se encasillan en una franja en mitad de la pantalla que no se interrelacionan con los personajes y eso da un poco la sensacion de luchar debajo de un cuadro, aunque eso, cuando se esta en pleno juego apenas se le da importancia.

Otro aspecto del Story mode es que es precisamente eso: UN STORY MODE!... me explico: En casi todas las demás versiones de lucha de esta saga, normalmente, la fidelidad del juego con la historia real brilla por su ausencia, si se tenia que repatear la historia para que el bueno ganase, se repateaba y eso en F.Bout no es el caso, aqui, a medida que sucedan las pantallas iremos llevando a diferentes personajes segun lo dicte (mas o menos) el guión del manga original, así nos encontraremos que en la primera pantalla interpretaremos el papel de Gohan, en la segunda a Dabura ,en la tercera a Vegeta etz... Al final ganarán los buenos - como la historia real- pero por el transcurso podremos tener el placer (y esto es muy subjetivo) de apalizar a Goku a manos de Vegeta o convertir en pulpa a Gohan y Shin llevando al entrañable Boo (que es como un pokemon pero con el potencial de todo el armamento nuclear del mundo o más).



Siempre saldrá el iluminado de turno que diga "-YAAAAA .... PERO ESQUEE IL JUEGO ES DEMASIADO CORTOOO....", Tranquilos que para eso esta el BATTLE MODE que permitirá que ya no tengais que recurrir al Konami's Tennis para jugar una partidilla a dobles y que le asegura una larga vida al juego.

Pues na, que el juego esta puta madre y entretiene y las 1500 pelillas que vale se las merece ya quien no le guste..... y a quien no leguste que se compre el BLU GUARRIOR que es un juego de unos tal Moai Tek (aficionaillos) que está echo en BASIC, tiene unos GRAFICOS NO SUFICIENTEMENTE BIEN DIBUJADOS y unas MUSICAS QUE NO PEGAN EN ABSOLUTO y que esta cargado de tonteridas y puñetitas....;)

MOSKOW 2024

The Olympic Megashock

¡Copy Matra!... ¿O era otra cosa?, bueno a mis manos a llegado (no sin antes soltar las 2600 pesetas que vale) la última producción de Matra. El tan esperado MOSKOW 2024, un juego "retro" que trata de emular a los grandes clásicos Hyper Sports de Konami, pero con varias mejoras técnicas. La historia del juego es nula (ya que en un juego de deportes poca histo ria hay), así que voy a explicaros directamente el desarrollo de las pruebas.

Tenemos un total de cinco y estas son: cien metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de Bola, salto de altura y cientodiez metros valla.

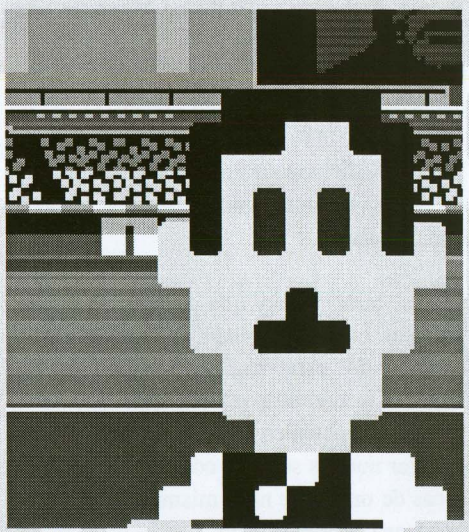
Las principales características con respecto a los Hyper es que pueden jugar hasta cuatro personas pero, eso sí, en turnos separados.

Es decir primero lo harán los dos primeros player y cuando estos hayan finalizado lo harán los 2 restantes, si no logramos calificarnos en tres intentos deberemos esperar a que los demás hayan sido eliminados.

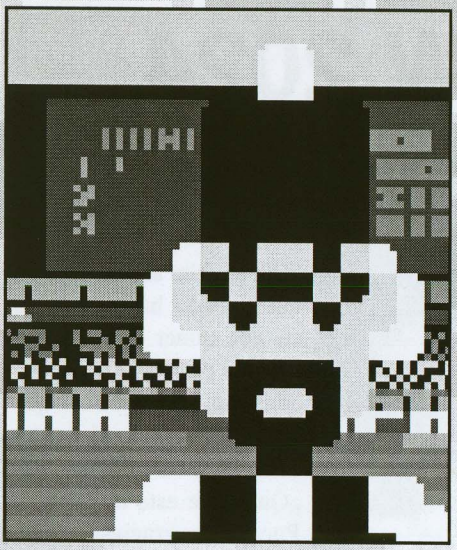
Otro de los detalles del juego son los marcadores electrónicos donde informarnos de los resultados de nuestras pruebas. También disfrutaremos de publicidad subliminal.

El scroll es rápido y suave. Los gráficos son buenos al igual que los efectos de sonido que también están bien aunque se echa en falta alguna musica que se podia haber incluido en vez poner tantas chorradas al principio.

También cabe destacar que todo el juego está hecho utilizando SCREEN 4... ¿Que tiene esto de bueno?. Pues que gracias a este modo se obtiene una mayor velocidad y se pueden lograr más efectos en pantalla de forma dinámica. Además los muchachos de MATRA insisiten en que este modo de SCREEN ofrece un "Feeling" más cercano al estilo del MSX que el SCREEN 5.



Gráficos extraidos de la web oficial del MOSKOW 2024. Como veis son imágenes al más puro estílo MATRA.



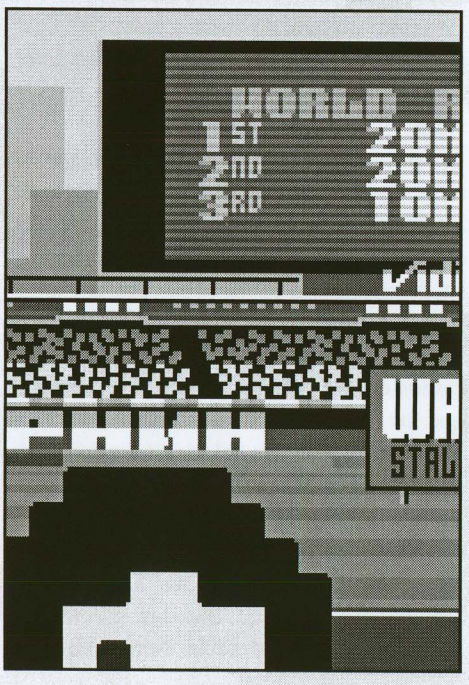
Bueno, supongo que esto depende de el punto de vista de cada uno.
Para los que vayais perdidos en el modo de funcionamiento de el SCREEN 4, os diremos que es lo mismo que el SCREEN 2 del MSX1, con la ventaja de (al ser MSX2) podemos redefinir la paleta de colores.
Bueno, de hecho... ¡El Space Manbow está hecho en SCREEN 4!
Quizá la pregunta es: ¿Se podría haber hecho el Moskow 2024 en Screen 5?.

Lo que desdeluego no se puede negar es que el juego, técnicamente hablando, es más que correcto.

Bueno, también hay que destacar que nuevamente el chip empleado para el apartado sonoro de esta nueva producción de MATRA a sido otra vez el PSG.
También insisten en que están consiguiendo realizar nuevos sonidos con este chip y técnicas de onda que ni la mismisima KONAMI logró conseguir (¿?).
A este formato lo llaman ROXY MUZAK.
Pero lo cierto es que el apartado sonoro está bastante logrado.
Aunque nuevamente añadimos: No hubiera estado de más utilizar FM PAC.

Otro dato técnico (al que por cierto ya nos tienen acostumbrados) es que todo el desarrollo y planteamiento de juego está integramente en OVER SCAN... Es decir que ocupa todo el ampilo de la pantalla del televisor. Esta técnica ya se había utilizado, por ejemplo, en la demo UNKOWN REALITY, demo muy buena, por cierto.

El juego esta presentado en una caja de plástico de tamaño disquete como la del Sonyc.
La verdad es que está excelentemente presentado pero también es cierto que podian haber echo un manual en Español y otro en Inglés que hubiera incluido entre otras cosas las teclas de funcion de todos los

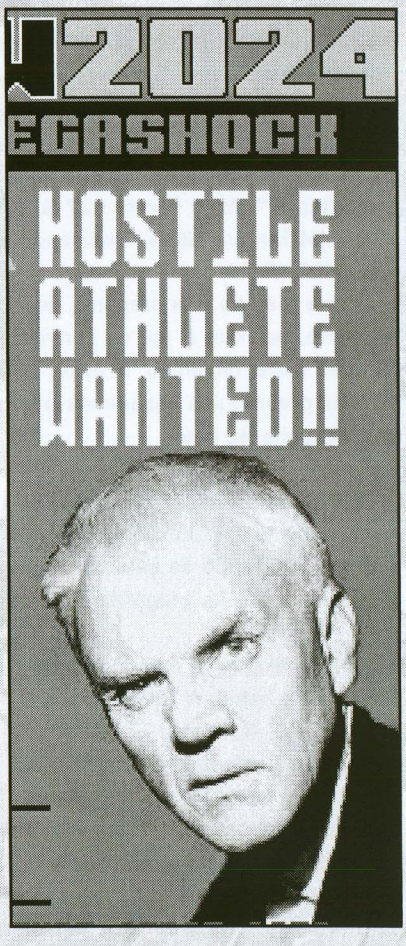


jugadores para no tener que perder tiempo en averiguar cada tecla para que sirve.
Por desgracia, de nuevo, las instrucciones tienen poco de instrucciones.

Algo que sorprende bastante es que MATRA a abierto un Dominio en Internet exclusivamente dedicado a este juego. Un detalle que irradia profesionalidad.
La web está totalmente en inglés (?).

El precio, como ya he dicho antes... es de 2600pts y lo podéis pedir a su dirección:
MATRA.CJB.NET
En definitiva es un buen juego y se echaban de menos juegos de deportes, aun que este tampoco sea tan alucinante como parecia pero por lo menos tenemos otro juego.
Supongo que ni falta hace decir que el juego es para MSX2 integramente.
Y por supuesto (en la linea de MATRA) no es compatible ni con Turbo R, ni con MoonSound, etc...
También cabe decir que a sido grabado por sectores, por lo que olvidaos de una fácil instalación en el Disco Duro.

Julio Gracia - Manuel Dopico



CONSULTORIO TXUNGO

RESURRECTION

Bueno,bueno,bueno...
Después de año y medio en un centro de desintoxicación alcohólica (y que solo me sirvió recobrar la consciencia y para coger addicción a las drogas Psicotrópicas y otras substancias no recomendables), ya estoy aquí para ofreceros una ayudita completamente desinteresada y sin ánimo de lucro del CTX, que ahora pasara a llamarse "Consutorio Txungo: Resurection!". Ya sabeis: cada entrega cinco preguntas y la que quede primera se lleva la MT Magazine de regalo a su humilde morada. Enviad vuestras preguntas a "c/Blay Parera n27 3. 2. cp/08304 Mataro (BCN)" Indicando en el sobre "CTXR!" Y ni se os ocurra enviarme mas de una pregunta por sobrecito, por que si no, os convierto la carta en papel higiénico, capichi? Ahora sin mas preambulos pasaremos a la correspondencia de hoy:

5)Toni Pajero (Oviedo) nos envia otra muestra de la degradación del genoma humano que tando se caracteriza en nuestros tiempos... La pregunta de la criaturita:
-Hola RC, ¿Sabes si saldrá Sex Bomb Bunny 2? y sabes si ralmente tendra algo de "sex"? ... la verdad, 2700 pelas me las gasto en un video de los teletubbies y seguro que me excito mucho mas.
-Antonio ¿alguien se ha cagado alguna vez en tu puta madre? No, por el momento no se sabe nada de un SBB2 pero te aseguro que aunque se hiciera dudo mucho que los chicos/as/lo que sean de Matra se dedicaran ha hacer un juego para que los usuarios como tu se mataran a manolas... Para eso ya tienes los teletubbies. Lo único que te doy la razón es en el precio...Ya que se podría comprar con eso 2 botellas de vodzka y 1 redbull. De nada pobre alma necesitada.

4)Me encontré a Dop un dia a las 6:00 de la mañana en una estación medio borracho y vomitando... entre nauseas,arcadas y toses me preguntó lo siguiente:
- Oye RcGGGJJJBRUAGGG... PorqueJJJ o-o-jBRR Porque odias tanto BRJJ-JAAAAAAHHHRRRGGGG!!!!! por que odias tanto a los HolandesAJJJJ!es?
- Estimado Dop, Primero: Si me tienes que hacer una pregunta hazla por escrito (asi evitare tener que ir a cambiarme de ropa debido a tus substancias estomacales).Segundo: Yo no odio a los Holandeses,Yo odio a los GRAFISTAS HOLANDESES: Esta muy bien su software pero esque tener que aguantar esas ABERRACIONES que segun ellos representan gráficos... Pongamos por ejemplo el REALMS OF ADVENTURE: una ambiciosa produccion que pareceria a priori una obra maestra si no fuera que cuando ves un dibujito de los personajes parecen una peña de leprosos cuando (teoricamente) nos lo venden como ¿manga?. En fin que para hacer esos diseños, ya podrian rellenar el juego con dibujos del Mariscal...que al menos tendrian una excusa.

3)Eva Jorobitch que es egipcia nos hace el siguiente comentario:

-Adquirí hace poco el NASH de Moai Tech y me lo pasé en 15 minutos ¿Es normal?

-Si.De hecho NASH no es una simple aventurilla gráfica sinó que además es un test psicológico infalible: de 5 a 6 minutos = Superdotado, de 7 a 10 minutos = Espabiladillo, de 11 a 15 minutos = normal, de 15 a 20 = cortito/a, 20 o + = subnormal.

2)Raul Ramirez se lleva casi, casi la palma de oro por su pregunta realmente absurda y sin sentido, no obstante yo siempre he pensado que se debe otorgar igualdad a los retrasados y voy a (en mi inmensa generosidad) concederle la respuesta:

-Sr 743: El nuevo msx saldra en formato supositorio para poder jugar al Nemesis mientras cagas?

- Que vas restreñido chato? Cres que tus fantasias virtuales se culminaran definitivamente con la salida del nuevo msx? Crees que puedo perder el tiempo y la reputacion con individuos como tu que se aburren cantidad y me envian sus mas intimas aberraciones sexuales? !...Si, se que no deberia hacer tantas preguntas sino responderlas ... Pero es que nadie me puede enviar una pregunta normal??? ....Bien te respondere:El "nuevo msx" para mi no es un hecho: es una posibilidad aun. Los señores de Panasonic (por mas que haya avanzado la tecnologia) dudo que equipen el nuevo soporte con un dispositivo laxante, eso,si como ya he mencionado, se dignan a sacar un "msx3"...Aunque ya se sabe: LOS JAPOS SON MAS CABEZONES QUE UN PINYPON y alo mejor nos sorprenden con el dispositivo laxante en su afan por por (valga la rebundancia) sorprender.

1) & the winner is...Un tal "YODA" que nos formula la siguiente cuestion:

-Por que todas las novedades en software msx son refritos de exitos de finales 80´s/principios de los 90´s de otras plataformas(S-nintendo,Mega Drive, Atari 2600...) Ayudame RC! ultimamente delante de mi F9-S me encuentro como un retrasado!.

-De hecho creo que ser retrasado hoy en dia esta de moda,
asi que no te procupes.

Y bien amigos , aquí acaba una nueva y flamante entrega del Consultorio Txungo:Ressurection!. No seais catalanes y gastaros trenticinco pelillas que vale un sello y enviad vuestras preguguntas.

RC-743

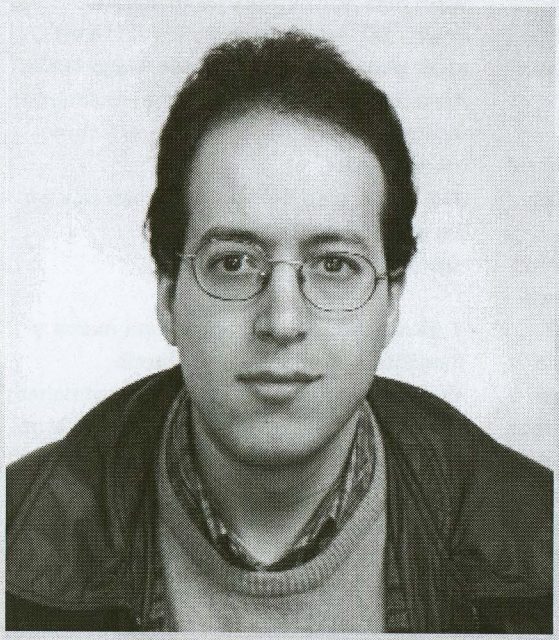
ADVERTENCIA: EL RESTO DE LA REDACCION DE MOAI-TECH NO SE HACE RESPONSABLE DEL TERRORISMO ESCRITO QUE NOS PROPORCIONA ESTE ENERGUMENO.

ENTREVISTA A: NESTOR SORIANO (KonamiMan)

MOAI TECH entrevista a Nestor Soriano, famoso programador español miembro del conocido club MESXES.

1/ ¿Como llevas el proyecto del NesQuickBasic?, ¿has recibido ayuda o apoyo?

El proyecto NesQuickBASIC se encuentra en estos momentos congelado debido a las obligaciones estudiantiles que me ahogan. Ahora estoy pensando programarlo en C, lo cual me ahorraría algo de tiempo.
¿Apoyos? Mucha gente que me ha dicho "¡¡Hazlo YA!!" 8-)



2/ Háblanos un poco de las ideas que te rondan por la cabeza en lo que a la programación se refiere.

Pues a largo plazo (tan corto como me sea posible) me gustaría desarrollar un TCP/IP (qué original, ¿verdad?). 8-)
Lo del UZIX está muy bien pero es una putada obligar al usuario medio a instalarse un UNIx y aprender a usarlo,además de que sigue siendo una beta y no está completa.
Hace falta un TCP/IP que sea un simple TSR para DOS, cual vulgar NestorAcentos.

Aparte de eso, ahora mismo no tengo otros planes, pero la verdad es que a mí las cosas se me ocurren de repente...

3/ Nos a gustado mucho el NPLAYER, se trata sin duda del mejor reproductor de musicas para HD, ¿has pensado en ampliarlo a otros formatos de audio?

Aquí hay un problema. La gracia del NestorPlayer es que usa el reproductor de MoonBlaster que el NestorBASIC lleva incorporado. Usar otros formatos implicaría programar el driver adecuado para NestorBASIC, y eso es algo que nunca he hecho (sí he hecho algunas extensiones, pero no algo como un driver musical!)
Aquí lo que molaría es hacer un

"esqueleto" de player y que el driver se cargara externamente, así cada uno podría programarse el suyo.
Si me pongo en serio con el C, quién sabe (porque me temo que para mí ya pasó el tiempo de las grandes superproducciones en ensamblador, y no por gusto sino por la maldita falta de tiempo libre...)

4/ Cuéntanos que tal funciona el SD MESXES. ¿Se vende bien, teneis pensadas mejoras, teneis nuevos colaboradores, etc?
Vamos a ver, SD MESXES "funciona" y con eso ya estamos contentos. Lo del campotraviesa no lo decimos de coña; aunque somos tantos redactando y maquetando no tenemos apenas tiempo y de ahí

que nos veamos obligados a improvisar noches decadentes (hay que tenerlos bien redondos para hacer una cosa así y tener ganas de repetir).
Venderse bien, pues sí, entre suscriptores y ventas en directo solemos pulirnos siempre la tirada inicial de 100 ejemplares y luego aún tenemos que imprimir algunos más.
Los colaboradores... pues siempre pica alguno, pero no tantos como quisiéramos. Desde aquí vuelvo a repetir que no pegamos a nadie por enviarnos cosas, todo lo contrario, contribuyen al sostenimiento del sistema y bla, bla...

5/ ¿Que opinas de la avalancha de Software nacional? ¿Destacarías algunos juegos en concreto?
Realmente estoy sorprendido de lo dormidos que están ultimamente los holandeses mientras nosotros no paramos, ¿no se supone que son ellos los jefes? En fin...
Destacar alguno? Pues el KPI-Ball es el que más me ha gustado de la última hornada; el Sir Dan también aunque se me hace demasiado corto.
Respecto a los juegos de matra... pues opino lo que mucha gente: esta gente tiene un potencial enorme pero por ahora se están limitando a hacer remakes de juegos antiguos y muy simples, sin aportar nada nuevo aparte de una fabulosa demostración de cómo se programa un buen juego.
Espero que se dejen pronto de tetrises y arkanoids y trakanfieles y se pongan a hacer algo EN SERIO, entonces sí que lo vamos a flipar.

6/ ¿Que opinas de la parafernalia creada alrededor del proyecto de un nuevo MSx por parte de ASCII, Frontline, SEGA, etc?
Me sorprende tanto movimiento.
La verdad es que tengo ganas de ver qué tal está el emulador de ASCII y sobre todo de que abran el servidor de venta de soft.
Lo que no veo tan claro es que todo esto consiga captar a tantos usuarios nuevos como para que sea viable la construcción de un ordenador nuevo. En fin, ya se verá, es dificil hacer predicciones sobre este tema.

7/ ¿Es posible hacer Over Scan desde Basic? :-)
¿¿¿Queeeee??? ¿Mande lo qué? Vamos a ver... ¿tú nunca has oido decir al MamónDeArriba su famosa frase "es que yo no pasé del GOSUB"? Pues lo mismo: yo no pasé de SCREEN 0. Para consultas VDPeras le paso la pelota al Ramoni, que aunque es un niño, es el jefe en este tema.
Claro que no hemos de olvidar que con NestorBASIC todo es posible!! X-)

8/ Y para finalizar, la obligada pregunta.

¿Que opinión te merece el actual estado del MSX y su futuro?
Cuando adquirí mi MSX2+ en el 91 no pensaba que diez años después aún estaría en el ajo, y no sólo eso, sino que además en vez de ir a menos parece que vamos a más! Sencillamente no me lo explico, pero mientras dure, pues de placa madre!
Lo que más me sorprende es la gente nueva (un 7% según la encuesta de la AAM), ¿qué les motiva a obsoletizarse de repente teniendo tanto pestium y tanta multimedia y tantas conchorreras a su alrededor? Es un curioso fenómeno que valdría la pena analizar con calma y bla, bla...

CURIOSIDADES MSX

En este número os presentamos también esta nueva sección donde os hablaremos de pequeños desarrollos y pequeños datos curiosos relacionados con el MSX.

SALVAPANTALLAS DE MATRIX EN MSX

Seguramente, más de uno ya habrá tenido la ocasión de ver este popular salvapantallas en su versión PC. Se trata de ese efecto que aparece en la película protagonizada por Keanu Reeves donde se ven unos extraños símbolos verdes cayendo por la pantalla dejando uno brillos de color verde. Efecto que además está siendo explotado en varios anuncios de televisión.

Pues bien, los usuarios del Multimente ya disponemos de la versión del salvapantallas de MATRIX gracias a Antxiko Gorjon. En total son cuatro archivos.

MATRIX.BAS El programa que genera el salvapantallas.

LEEME.TXT Una detallada descripición del salvapantallas y un pequeño manual para compilarlo.

MATRIX.BAT Ya preparado para usarlo en el Multimente, hay que destacar que se tiene que adaptar a cada ordenador según cual sea nuestra configuración (todo está devidamente especificado en el texto).

MATRIX.GE7 El gráfico en formato Screen 7 que utiliza el salvapantallas.

Hay que reconocer que el Salvapantallas está muy logrado, y más para tratarse de un sencillo programa Basic.

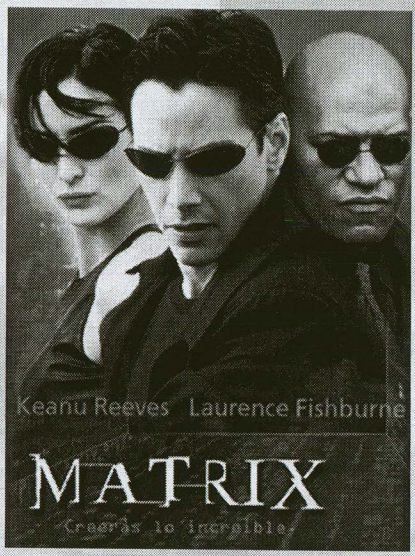
Con el paquete también viene de regalo otro salvapantallas en el que vemos una sandia rotando y girando por la pantalla.

Todo ello comprimido en un fichero PMA.

Dentro de muy poco, lo podréis descargar gratuitamente de www.antxiko.com

Game´s 80.

Jose Angel Morente a descubierto una



pieza muy curiosa.

Se trata de un cartucho que editó ZEMINA en el año 90 (los datos no son precisos, pero se estipula que sería alrededor de ese año).

Para que os hagais una idea, esta ROM viene a ser algo parecido a aquellos cartuchos piratas que existian en otras plataformas como la NES o incluso la Game Boy. Es decir, metes el cartucho y ya sea a base de resets o con un sencillo menú accedes a un buen listado de juegos (que en este caso son en su mayoría antiguos KONAMIS).

En la presentación de esta recopilación de ZEMINA aparece una imagen del doctor VENOM acompañado de la música del

King´s Valley 1.
La mayoría de los 80 juegos de los que dispone son repetidos pero cambian el número de vidas, que empiezas desde tal pantalla, etc. Tal y como sucedía en los antes mencionados cartuchos piratas de NES o GAME BOY.
El rom lo teneis en su web, comentada en la sección de internet de esta misma revista.

Música del ALESTE y el GUARDIC en formato NES.
Lo hemos descubierto hace poco.
Estuvimos jugando una tarde al juego de NES, The Guardian Legend desarrollado por COMPILE y IREM, juego que además es muy bueno.

La sorpresa llega al comprobar que hay varias fases con las músicas del GUARDIC adaptadas... Y no digo músicas que se parezcan mucho si no LITERALMENTE las mismas melodias con los mismos patrones del GUARDIC de MSX pero con el sonido de la NES.
Resulta curioso oir la música (por ejemplo) del menú de grabar records del GUARDIC en medio de una fase de acción. También hay por ahí alguna que otra versión del ALESTE 1 pero éstas han sido más alteradas respecto a las originales de MSX.
Si disponeis de este cartucho o del ROM, he ahí un truco para acceder directamente a un menú secreto de músicas.
Mantened pulsado A+B y dadle al RESET, al activarse de nuevo utilizareis los cursores IZQUIERDO y DERECHO para cambiar de pista ARRIBA para STOP y ABAJO para PLAY.
Ahora escojed por ejemplo la pista de música 23... ¿Os suena?. ;-)

www.classicgaming.com/shmups/guardianlegend/area9.htm para bajar las distintas versiones del juego y en **http://conecta2.dtdns.net/files/EMULA/NESA/** tenéis un parche con la versión en Castellano del Guardian Legend.

INFORMACIÓN CEDIDA POR:
Antxiko Gorjon
Jose Angel Morente
Manuel Dopico
Alejandro Ramirez

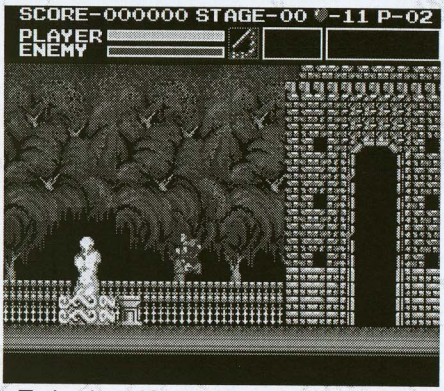
LEGACY 4.4

Os comentamos la última versión de este estupendo CD recopilatorio de ROMs y DSK elaborado por Jose Angel Morente.

Para muchos, esta recopilación es, con diferencia, la mejor aparecida hasta la fecha para la plataforma MSX.

Es sin duda un trabajo profesional y muy cuidado.

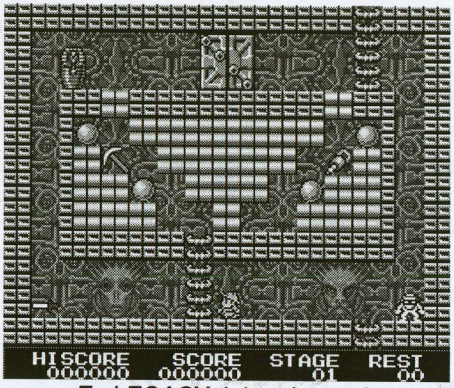
Para todo aquello que no lo conozcais os diremos que todos los directorios están comentados con sistema compatible DDIR (Ramones) y 4DOS. Otra de sus



Todos los KONAMI´s en LEGACY 4.4

geniales características es que todo está perfectamente clasificado y ordenado. No tendréis ningún problema a la hora de buscar ese juego que ya habíais perdido de vista.

En LEGACY 4.4 hay auténticas rarezas dignas del mejor de los coleccionistas, existen en él, juegos que prácticamente nadie tiene. Todos estos datos confirman que estamos ante una pieza indispensable en cualquier LUDOTECA MSXera. Esto lo digo por que contiene ni más ni menos que ¡¡900 ROMS y 700 DSK de los cuales **500 son para MSX2**!!.



En LEGACY 4.4 no hay paja.

Todas las versiones de los juegos son selectas (osea nada de ROMS corrompidas ni que funcionan a medias). Por supuesto también os podemos adelantar que no hay "paja", es decir no hay juegos repetidos ni cosas que no valgan la pena.

Tiene una completa sección de programación y de información técnica: todos los ensambladores gratuitos, compiladores de C, de Pascal,de BASIC, todo de todo. ¡Hasta ahora genial ¿no?!

Pues la cosa no acaba ahí por que también hace gala de una amplia biblioteca de trucos y POKEs para juegos de MSX.

Por otra parte tiene **TODAS las disk magazines** clásicas (Disc Stations, MSX Fan, Peach Up, etc.)

sin faltar ningún volumen. Esto se merece poco menos que un aplauso.

El CD incluye TODOS los emuladores de MSX para PC. Amiga, PalmPilot, Mac, etc. excepto el MSX4PC, por cuestiones de Copy Right.

El CD no contiene ningún programa ilegítimo o pirateado, cosa que se agradece también, ya que por desgracia ya a pasado anteriormente con otras recopilaciones de Software en CD.

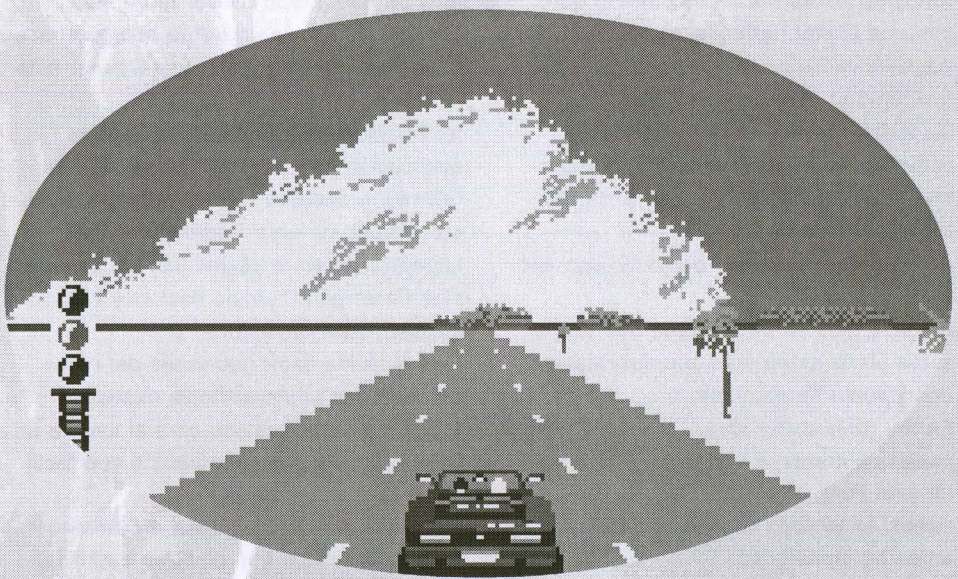
También hay una completa colección de

utilidades de todo tipo, a destacar la sección de MÚSICA y GRÁFICOS que están muy surtidas y poseen material muy interesante.
Otra sección cojonuda es la de SYSTEM.
En ella están todas las versiones habidas y por haber de los sistemas operativos para MSX, incluidos todos los entornos gráficos (multimente, etc) y por supuesto el último UZIX (capaz de conectar con Internet directamente).
Y os aseguramos que esto es una descripción del CD a grandes rasgos, contiene aun más material excelentemente clasificado.
La caja plástica del CD está presentada con una portada en color más bien sencillita pero correcta. El CD en sí no tiene etiqueta, es quizá el único punto negativo en cuanto a la presentación.
Algo que nos a sorprendido es que el CD tiene su propia WEB. Esta es su URL: http://www.ag0ny.com/msx-legacy/legacy.htm

Parodius para MSX

La página además está en varios idiomas y posee un excelente diseño además de un cupón de pedido.
Y antes de finalizar os adelantamos que Jose Angel ya está trabajando y puliendo los últimos detalles de la versión 5.0 de este estupendo CD.
Para conseguirla podeis poneros en contacto con el propio autor.

Manuel Dopico



LA ESTANTERIA

Sección dedicada al analisis de los muchos libros que existen para MSX.

INTRODUCCIÓN AL BASIC MSX
Autor: P. Kuzcora / Ch. King
Editorial: Gustavo Gili, S. A.
Año: 1984
Traducción: Jose Luis Garcés Cazorla

Introducción al MSX es el título que recibe el primero de los libros que analizamos en esta nueva sección de la MOAI-TECH. Desgraciadamente, hoy en dia, ya no hay forma de conseguir estos libros, salvo recurriendo al mercado de segunda mano. Yo por ejemplo los colecciono y me los leo (evidentemente no al 100%, solo ojeo aquellas partes que me puedan interesar) por que considero que forman una importante parte de la documentación que existe y se editó para MSX.

Como todos sabemos, la mayoría de estos libros estan dedicados a explicar el funcionamiento del BASIC. Por lo que son una buena herramienta para todos aquellos iniciados al campo de la programación con este popular interprete.

De todas formas, estoy escaneando todas las hojas, para incluirlas gratuitamente en un CD. Esto no es ni mucho menos pirateria... ya que

A/ No obtengo ningún beneficio con ello y

B/ Hace más de una decada que todos estos libros están más que descatalogados y fuera de mercado.

En fin, pues dicho esto... ahora ya vale la pena que comente un poco el desarrollo de este libro. ¿Por que?, por que si no lo tienes, lo tendrás en el futuro CD que antes he mencionado.

Para empezar, hay que centrarse en que este libro se divide en tres partes, que son las siguientes:

Pirmera Parte: Obteniendo conceptos.

Esta explica los difernetes comandos BASIC para MSX1 (olvidaos de Copy´s, Set Pages y demás), lo cual también es lógico debido a su fecha de edición. En fin... os puedo decir que no es ni mucho menos uno de los mejores cursos de BASIC.

Las explicaciones son bastante correctas y creo que están al alcance de ser entendidas para cualquier iniciado del BASIC.

No obstante, me da la impresión de que **los ejemplos son escuetos y poco representativos** del auténtico potencial de los comandos comentados. Incluso en algunos casos donde las instrucciones analizadas requieren de un ejemplo... ¡tatachán!, no lo hay.

Sin ir más lejos, os diré que entre las páginas 80 y 91 (dedicadas a la explicación del uso de SPRITES e interrupciones) no he logrado divisar ni un solo ejemplo. Sin duda un punto que oscurece la puntuación final que pudiera tener este libro.

No obstante, he de reconocer que la explicación de lo que es una subrutina (elemento decisivo a mi parecer) cumple con creces su labor informativa. Esta la encontraréis en la página 70. No es para tirar flores pero cumple bastante bien su indispensable objetivo.

Se me olvidó decir que antes del curso práctico, las primeras hojas explican todos los pasos previos para el uso de un MSX. Con esquemas y dibujos que facilitan más el aprendizaje.

Poco más que decir, bueno si.. muchos de los comandos que analizan están fal-

tos, no solo de ejemplos como he dicho antes, sinó de incluso parametros o obtativas de manejo.
Pero ¡¡hey!!, esto no significa que no se pueda aprender los primeros conceptos del BASIC con él.
Solo que realmente, alguien que esté un poco avanzado en el terreno BASIC rechazará indiscutiblemente las poco documentadas enseñanzas de este libro. Para los principiantes, no obstante, puede ser bastante útil.

Segunda Parte: Los proyectos.

Pues ni más ni menos que cinco proyectos Basic para teclear mediante la lectura de sus correspondientes listados. De los listados que copiamos SI que hemos aprendido mucho fijandonos en ellos. Y nada mejor que juegos sencillos para empezar (como los que aparecian en la MSX-Club). Los cinco proyectos Basic que se ofrecen en "INTRODUCCION AL BASIC MSX" son los siguientes: BlackJack, Balística, Trazador Gráfico (una pequeña y sencilla utilidad), Agenda y Aterrizaje Lunar.
Pues creo que los títulos de los diferentes listados hablan por sí solos y son bastante descriptivos. Es por ello que sobra que analice de que va cada uno. Destacar que al final de cada listado, los autores nos obsequiaron con el detalle de especificar de que se encarga cada variable, y describen cada subrutina indicando su número de inicio.

Tercera Parte: Guía rápida de referencia.

Este último bloque del libro se encarga de hacer una sinopsis de las palabras clave del BASIC. A título personal, os diré que esta es para mi la mejor y mas útil parte del libro.
Entre otras cosas, detalla con relativa precisión los diferentes mensajes de error que puede producir el interprete. También da algunos ejemplos que en la primera parte brillan por su ausencia, pero están presentes en esta... de todas formas sigue sin profundizar y algunos de los ejemplos no reflejan todas las posibilidades de los comandos comentados.

En definitiva, se trata de un buen libro para principiantes, pero a comparación de los excelentes libros que publicó Anaya (por ejemplo) se queda un poco corto a la hora de profundizar y mostrar buenos ejemplos.
No obstante me gusta verlo en mi estantería... ;-)

TRUCOS

Como veis, en esta ocasión os desvelamos varios trucos de juegos de reciente aparición, más algunos passwords de juegos míticos para MSX.

BLUE WARRIOR
Desvelamos algunos trucos.
Pausando el juego, podeís seleccionar el arma que más os guste de las tres posibles:
FIRE + ENTER = La bola de fuego.
THUNDER + ENTER = El relampago mortal.
ARROW + ENTER = La triple flecha.
Y como aperitivo, ¿te gustaría empezar a jugar con 10 vidas más?
Fácil, solo teneis que teclear:
10UP + ENTER = ¡Y diez vidas más en tu marcador!.

KPI BALL
También os presentamos en primicia los primeros trucos que podemos desvelar de este trepidante arcade.
Para aplicarlos igual que en el Blue: F1 + TRUCO + RETURN:
VULCAN : Pistola
ARMOUR : Armadura (este ya es crítico ponerlo)
DOUBLE : Doble disparo
POWER : Arma
Truco facilitado por: Armando Perez Abad (Boh.Ken)

SEX BOMB BUNNY
Si durante la pantalla del juego pulsais las cuatro flechas de dirección a la vez, podréis jugar acompañados de un suavísimo Scroll vertical por hardware (¡menudo detalle!).

BE BOB BOUT
¡Si!, es posible jugar con "FIRE", el último enemigo de juego.
Para ello, debereis optar por la opción de dos jugadores y pulsar la letra "F" durante la selección de personajes.
Truco facilitado por: David Fernandez (Imanok)

GOEMON
Os ofrecemos algunos Passwords, para introducirlos basta con pulsar CTRL cuando aparece el logotipo de KONAMI.
Fase 2: W 6 4 D / 5, 3 4
Fase 3: 9 , 7 P Z 7 Q 1 E
Fase 4: O] I ; 6 U A 1 F
Fase 5: 4 C 4 T W 2 J 3 G
Fase 6: Y = U K K 9 E 2 D

MOSCOW 2024
He aquí un detalle curioso. Si probais de dejar varias horas el juego en marcha podréis ver como el fondo del estadio varia su paleta segun la hora del dia que sea. Simulando de este modo un atardecer, una mañana, una madrugada, etc.
Un dato, sin duda, curioso.
Truco facilitado por: Rafael Corrales (MSX POWER REPLAY)

Tablón de Anuncios

Compro FM PAC, MOON-SOUND y MSX2+... Enviad vuestras ofertas a: g.manu@navegalia.com

Compro/cambio cartuchos konami. Interesados podeis poneros en contacto conmigo maileandome a romanferrer@terra.es

Compro/cambio cartuchos konami. manuel.dopico@terra.es

Me gustaria comprar: F1-Spirit, Knightmare, Ping Pong y Goonies

Busco Moonsound por un precio no superior a 25.000 pts, también aceptaría intercambios. Para contactar conmigo escribir a rafaelmsx@wanadoo.es o llamar al 654 91 31 67

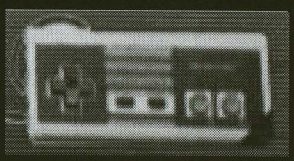
Compro IDE+RS232 o solamente RS232 SVI, y todo tipo de cartuchos. antxiko@flashmail.com 678460008 Antxiko Gorgon

¡Atención!, MOAI-TECH pone a tu disposición una nueva remesa de

MANDOS DE NES ADAPTADOS PARA MSX

Ponte en contacto con Bernat Díaz
938647036
616441982 (móvil)

Precio por unidad adaptada: 1000 pesetas.
Varios modelos.



MSX en INTERNET

INTERNET Y MSX

Inauguramos esta nueva sección para analizar las diferentes WEBS que existen por la red dedicadas a nuestra plataforma. Esperamos dar con alguna que os resulte interesante.

MÁS Y MÁS FICHEROS MSX

http://www.msxgamesbox.com/

Lo primero que nos aparece al visitar esta web es una bonita y bien diseñada presentación que además nos permitirá escojer lenguaje (por lo pronto solo está disponible la versión Inglesa y Francesa).

La web está dividida en dos Frames, el de la derecha está dedicado a las noticias y el de la izquierda nos permitirá navegar por su contenido mostrando las secciones nuevamente en el otro Frame que divide la pantalla.

Las diferentes secciones incluyen ficheros e información interesante como por ejemplo: emuladores, juegos para bajarse (Download), cuviertas de juegos, música MIDI, etc.

En fin, una web con bastante chicha y con un aspecto más que correcto. 100% recomendable.

Lo único es un puñetero BANER individual que no para de tocarnos los guevos durante su visita (cosa por desgracia ya muy común en las páginas de Internet).

WEB ESPAÑOLA DEDICADA A LOS ESQUEMAS HARDWARE

http://www.geocities.com/msxhard

Jordi Morales (miembro activo de CUOAM) está trabajando en esta web dedicada a esquemas HARDWARE para MSX, con motivo de esta inauguración hemos aprovechado para hacerle una minientrevista:

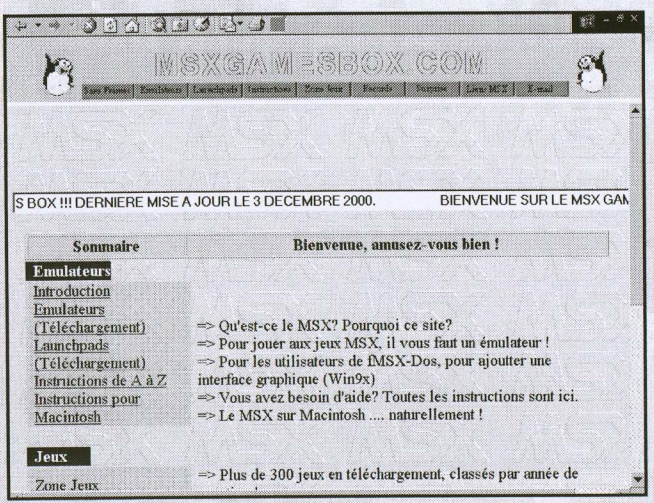
MOAI-TECH: ¿Cuales son tus objetivos con esta WEB?

JORDI: A que todo el mundo pierda el miedo a adaptar 1 mando, en general a perder el miedo a cojer un soldador.

De momento lo que hay son esquemas sencillos y es imposible romper el ordenador con lo que en mi web se muestra.

MOAI-TECH: ¿Estás recibiendo colaboración por parte de los usuarios? ¿Quienes la desarrollais?

JORDI: De momento estoy yo solo pero varias personas se han ofrecido para poner javascript , frames y/o flash para hacer la página mas vistosa de



cara al internauta. Lo malo es que después se genera la típica incompatibilidad entre navegadores. Hay dos razones por las cuales es solo html. La primera por que no estoy puesto en el tema del javascript, flash, etc ... y la otra es por las incompatibilidades que ya he mencionado.

MOAI-TECH: ¿Cuando prevees que podrá estar lista definitivamente?, ¿Dispones de Material suficiente?

JORDI: Nunca estará lista ya que todo se puede mejorar, además siempre encontraremos el patillage de un cable, un esquema que sirve para hacer funcionar la calefaccion de tu casa a traves del msx o cualquier otra cosa :)

Si, tengo bastante material para poner, sobretodo patillages y cables, el problema es el tiempo.

De momento, podeis enviar todos los esquemas que queráis a a novitaz@eresmas.com

SAVER ESTRENA WEB CARGADA DE HUMOR

http://www.doliclargames.com

Este es el nombre bajo el que Saver firma sus espectaculares juegos para MoonSound. Pues bien, este conocido usuario ya tiene un dominio y una web propia que además es de una gran calidad.

Los contenidos son (como no) humorísticos y muy variados.

El diseño de la web es bastante sólido y no carece en absoluto de dinamismo.

Os menciono las mejores secciones:

SoftWarro: Hace un analisis de todo el Software que a editado hasta la fecha, muy muy detallado.

Musicasa: Una colección de sus mejores músicas.

Chat Puzero: ¡Que te cagas!, ¡un chat!

Y luego ya están las típicas secciones, de LINKS, ABOUTS, DOWNLOADs, etc...

En definitiva una web excelente cargada de humor y material útil para los usuarios curiosos.

NUEVA CUENTA PÚBLICA FTP

ftp://ftp.es.tripod.de

Esta es una nueva cuenta FTP que se a abierto publicamente para todo aquel que se quiera bajar software MSX. Pero claro, lo guapo al ser FTP y teniendo el acceso es que podemos subir cosas interesantes. Si por ejemplo hemos dado a parar con algún juego raro o algún esquema de hardware, lo podemos subir y así todos los internautas MSXeros podrán disfrutar y viceversa. Y esto es lo que os interesa para poder acceder a los archivos del FTP:

Loggin: dreamerm42

password: msx

LA WEB ARGENTINA
http://www.clubmsx.com.ar/

La primera página Web argentina de reciente aparición. Esta fue creada a principios de Enero.

De momento la página está en desarrollo, pero los autores han anunciado que la están modificando y actualizando a diario por lo que es más que posible que esté acabada en breve.

El diseño de la web es bastante correcto. Las secciones que ya han sido parcialmente insertadas son: Novedades, Fotos, Historia, Links favoritos... Da la impresión que la web estará dedicada más que nada al desarrollo del MSX en este pais, parece una buena manera de empezar a activarlo allí también.

Por lo pronto podemos observar alguna que otra foto y más textos informativos. Seguro que para cuando leas esto ya será toda una señora Web!.

RAREZAS Y MAS RAREZAS EN LA WEB LEGACY.

Pues si, aparte del Game 40 que os comentamos en la sección de curiosidades de este número de MOAI-TECH, en esta web cada vez hay más software extraño.

Extraño en el sentido de que para nosotros, los usuarios españoles resulta totalmente nuevo.

Quizá uno de los que nos ha dejado más acojonados es el RONA un juego de acción submarina que es poco menos que ALUCINANTE.

Estos son los que hay hasta ahora:

RONA
KIMENGUMI HIGH SCHOOL
JOKER II
BOLFER
GAUNLET ADAPTADO A TECLADO (desarrollado por Roberto Vargas y Jose Angel Morente)
ROBO WRES
DEEP DUNGEON II
SUPER PIERROT
VICTORIUS NINE II
SOFIA (un psycho world para MSX1)
KEEPLEN CHEES
KNITHER
KIKIKAIKI
HACKER
ATTACK 4 VOLLEYBALL
SUPER LODE RUNNER
GAMES 80
GAMES 120 in 1 (jooooooder!!!)
KORONIS RIFT
EIDOLON

Bueno, tras haber leido esto creo que ya tardas en visitar la WEB.

Además tiene otras muchas secciones repletas de información y material.

En cuanto a contenido le damos un 10. ;-)

FOTOS DE BADALONA (3-2-2001)
http://pc.ag0ny.com/msx/fotos/

Por cortesía de Debbugger (conocido usuario de Amiga y MSX principalmente) tenemos la ocasión de disfrutar de una colección de fotos que este muchacho tomó durante el transcurso de la reunión de usuarios en Badalona.
A sido muy gratificante comprobar que con tan solo un dia de diferencia tras finalizar la reunión (como muchos sabréis estas minireuniones sonm gratuitas y son más bien una quedada de amigos MSXeros (aunque también es posible conseguir algún material)) las fotos has sido puestas On line de inmediato.
Si tuviste la suerte de asistir a esta reunión Badalonesca (como dicen algunos ;-) no deberías perderte las capturas de tan grato momento.
En la misma web, existe un fichero en formato ZIP que sirve para que te puedas bajar de golpe todas y cada una de las fotografías (tomadas con una camara digital) de golpe, si es eso lo que quieres y de esa forma ahorrarte el tener que bajartelas una a una.
Si por el contrario, nunca has estado en una de estas reuniones (aparte de recomendarlas ya que son muy entretenidas) también te recomendamos que te des un paseito por esta página web, ya que así podrás hacerte una idea de los sábados tan fántasticos que hemos llegado a pasar rodeados de buenos amigos y mucho MSX por todas las partes.

¡Se acabaron los dominios AAMSX! A continuación os mostramos el comunicado de Javi Lavandeira...

Anoche recibí un email de Japon diciendo que tengo que irme a Tokyo alrededor de la segunda semana de abril . Esto significa que a finales de marzo dejaré la empresa en la que estoy trabajando ahora, por lo que no podré seguir alojando vuestras webs:

http://www.aamsx.org
http://msxfiles.d-webzone.com
http://www.msxlegacy.com
(http://www.ag0ny.com/msx-legacy)
http://traposoft.aamsx.org
http://www.matranet.net
http://pc.ag0ny.com
http://amiga.ag0ny.com
http://msxhard.aamsx.org
http://thebluewarrior.aamsx.org

Hasta ahora las estoy alojando gratis en los servidores de la empresa(ventajas de ser el director tecnico), pero no puedo garantizar lo que pasara cuando yo me vaya a Japon. Lo mas probable es que se den todas de baja, por lo que tendreis que buscar otro sitio donde alojarlas.

De momento si que puedo aseguraros que al menos hasta final de marzo todas vuestras webs seguiran en su sitio, asi que teneis dos meses de tiempo para decidir que vais a hacer.

ag0ny@ag0ny.com

PROGRAMACIÓN BASIC

POR: Armando Perez Abad

DOBLE BUFFER O FLIP

Cuando usamos SPRITES SOFTWARE, es decir, que utilizamos los denominados "copys" para generar los sprites, tenemos el inconveniente de que el copy "borra" el fondo.

Para solventar este problema, necesitamos ANTES de pintar el copy salvar el trozo de fondo que va a ocupar, para luego después poder recuperarlo.

Este método, al usar tanto copy, si no es sincronizado con la interrupción de pantalla, queda "feo" pues veriamos todo el rato como se van pintando los copys.

Para resolver este segundo problema utilizamos el siguiente truco. Usar 2 páginas de la Vram (siempre hablando de Screen 5), para realizar los copys de forma que siempre pintamos y borramos en la pagina "oculta" al usuario, con lo que no se ven los copys. Una vez borrado y pintado cambiamos de página siendo la visible la oculta y viceversa, con lo que nunca se verán los copys y no nos tenemos que preocupar por la interrupción de pantalla.

Este proceso se puede realizar de varias formas, dependiendo de la Vram que vayamos a utilizar en el programa.

Sabemos de antemano que 2 páginas son utilizadas totalmente para el flip o doble buffer, con lo que perdemos mucha Vram para alojar los gráficos.

Entonces necesitaremos además de la Vram donde se alojen los gráficos, una parte destinada a guardar el fondo utilizado por los sprites en cada caso.

El trozo que destinemos a ese proceso, dependera en principio de los sprites que podamos mostrar a la vez en pantalla.

Si no usamos mucha Vram para el programa podemos usar otra página entera para tener el fondo "limpio" de forma que nos ahorramos un copy, pues no nos tenemos que preocupar por salvar el trozo de fondo que use nuestro sprite, ya que luego al tener una copia del fondo podremos recuperarlo sin problemas. Este es el ejemplo que os he puesto, utilizado en Blue Warrior y Kpi Ball (ambos juegos programados por mi). PuddeLand no utiliza este método, al no disponer de Vram suficiente para guardar todo el fondo. En este caso se hace copia del fondo y recuperado del mismo en cada iteración del programa.

Otro inconveniente al utilizar 2 páginas para el flip, es tener que usar 2 tablas para guardar en cada una de ellas el trozo a borrar por pagina. No se si me explico. Tenemos que tener una tabla para cada página.

LINEAS 10-20:

Preparamos el Screen 5, anulamos los sprites hardware para ganar velocidad y para disponer de toda la Vram para nuestros gráficos.

LINEAS 30-60:

Aqui creamos 2 sprites, son dos cuadrados, para que se vea claro, de 2 colores diferentes. Usamos la pagina 2 para alojar los graficos, aunque esto es indiferente. Yo suelo usar la siguiente configuración :

PAGINAS 0 Y 1: Doble buffer
PAGINA 2 : Graficos
PAGINA 3 : Fondo para recuperar, o buffer para almacenar los borrados.

LINEAS 70-130:

Creamos un fondo a cuadraditos de colores, para que se pueda ver el efecto. Aqui podriamos cargar cualquier fondo nuestro. En la linea 130 copiamos el fondo creado a la página 1 y a la 3.

LINEAS 140-180:

Definición de tablas y variables. X, Y e I son los atributos de cada sprite.
I representa el incremento de X, ya que luego les damos moviemiento. Aquí faltaría redefinir el tamaño de ancho y largo de cada sprite. Nosotros usamos para el ejemplo 16 x 16 por lo que no es necesario, pero si lo sera para cualquier programa ya mas serio, ya que no tendremos todos los sprites del mismo tamanyo.

PV = Pagina visible

PA = Pagina activa

Tablas de borrado :

Definimos 2, una para cada pagina. Cada una tiene los siguientes campos:

X = La X donde recuperaremos el fondo.
Y = La Y.
A = Ancho del sprite
L = Largo del sprite
O = Numero de objetos a borrar en esa pagina en esa iteracion.

X,Y,A y L son matrices, es decir variables dimensionadas. Tendriamos que definir tantas como sprites a la vez podamos pintar. El BASIC no es precisamente un buen lenguaje para redefinir este tipo de tablas, aunque al poder usar

POKES y PEEKS podriamos destinar una parte de la memoria para estas tablas, aunque
no he querido hacerlo para que se entienda el objeto.

O, es un contador que se incrementa cada vez que pintamos un objeto o sprite.

LINEA 190

Llamamos a la rutina FLIP. Esta rutina es muy simple, pues lo único que hace es invertir la pagina activa, con la pagina visible.

LINEAS 200-270.

Bucle principal. Aqui es donde llamamos a cada una de las subrutinas de programa.

El orden que hemos utilizado es el siguiente :

(TODAS LAS OPERACIONES SE REALIZAN EN LA PAGINA QUE "NO SE VE", POR LO QUE EN LA PRIMERA ITERACION DEL BUCLE NO VEREMOS NADA EN PANTALLA)

BORRADO. Borramos todos los objetos pertenecientes a la pagina activa
PINTADO. Pintamos los sprites activos en este momento
MOVIMIENTO. Movemos los sprites.
FLIP. Invertimos paginas

Las ultimas lineas miran si se pulsa la tecla ESC y en caso contrario repite el bucle. Si la pulsamos regresa a Screen 0 y termina el programa.

Pasemos pues a definir cada una de las subrutinas.

BORRADO (LINEAS 280-430)

Esta rutina se encarga de recorrer la tabla de borrado de la pagina activa y realizar los copys pertinentes para recuperar el fondo perdido por los sprites.

Lo primero que hace es comprobar si existe algún objeto a borrar en cada una de las paginas, en caso contrario retorna el bucle principal. Este caso se dara en la primera iteracion del bucle.

Seguidamente ponemos como pagina activa la 3, que es donde tenemos nuestro fondo salvado.

Luego revisamos cual es la pagina activa pasa usar una u otra tabla de borrado. Como las rutinas son iguales con explicar una se entienden las dos.

Recordamos que en la variable O tenemos el numero de sprites a borrar (en este ejemplo siempre seran 2), por lo que hacemos un bucle para recorrer la tabla.

Lo siguiente es MUY sencillo. Copiamos de la pagina que tiene el fondo, el "cuadro" borrado por el sprite de fondo, a la pagina activa. Para ello utilizamos SIEMPRE un copy normal, no logico, que es mas rapido. Cabría hacer mencion de utilizar siempre tamanyos pares para el ancho y el largo del copy, pues este copy se hace byte a byte, y en screen 5 un byte representa 2 puntos de pantalla.

Quiza se salga del tema de este articulo, se puede hacer
mencion en otro articulo, mas detallado, y en assembler.

Poca cosa más hace esta rutina, nada más que recorrer toda la tabla y regresar al bucle principal.

PINTADO (LINEAS 440-540)

Esta rutina es un poco mas compleja, pero no mucho mas.

Al igual que en borrado, miramos que pagina es la activa. Necesitamos saberlo para rellenar una tabla u otra de borrado.

Como en el ejemplo SIEMPRE tenemos 2 sprites que pintar, he resumido la rutina rellenando la tabla con las coordenadas y anchos de los 2 sprites.

La forma correcta de hacer esto seria :

* DOY DE ALTA UN NUEVO OBJETO EN LA TABLA PERTINENTE DE BORRADO (Para ello incre
mento el contador)
* Relleno la tabla con los datos del sprite a pintar
* Pinto el sprite

Aqui al usar solo 2 objetos, la he resumido rellenando la tabla con los 2
sprites y luego pintandolos en sus coordenadas.

Solo recordar que el copy que pinta el sprite, se hace con la funcion lógica TPSET, pues un sprite, pocas veces sera cuadrado.

MOVIMIENTO (LINEAS 550-710)

Es un movimiento muy simple. Aplica a cada sprite su incremento y cuando llega a las coordenadas tope de la pantalla (0 o 256-ancho en cada caso) invierte el incremento.

FLIP (LINEAS 620-650)

Aunque ya la hemos explicado, aqui invertimos la pagina visible con la página activa y hacemos el set page correspondiente.

FIN.

La rutina no tiene mas misterio. Cada uno ya puede usarla para hacer sus pruebas
incrementando el numero de objetos, definiendo anchos y largos, etc ...

LOS PLANOS
———————

Otro tema interesante en esta manera de generar sprites son los planos de visualizacion. Si recordamos los sprites del VDP (sea cual sea su modo),
se dispone de 32 planos de visualizacion (que representa el numero de
sprites a mostrar en pantalla "sin trucos"). Cada plano de visualizacion representa "la profundidad" del sprite en pantalla. Es decir el sprite
de plano 0, estara arriba del todo, el 1 por debajo de este y asi sucecivamente.

Cuando el sprite del plano 0 se ponga sobre el 1, lo "tapara" al estar mas "por encima".

Bien cuando usamos sprites con flip, tambien tenemos planos, aunque de una forma diferente. EL SPRITE QUE SE PINTE PRIMERO SERA EL QUE MAS AL FONDO QUEDE.

Sencillo. En el ejemplo, siempre pintamos primero el sprite de la derecha, con lo que el sprite de la izquierda siempre pasara por encima.

Normalmente no es una cosa a tener en cuenta para pequenos programas, pero para otros si, depende del tipo de programa.

Imaginemos un juego tipo YS III, Core Dump ... Aqui hay momentos donde el sprite pasa por "detras" de columnas, puertas ...

Hay varias formas de hacer esto. La mas sencilla, aunque consuma mas recursos es pintar después de pintar el sprite la columna, de forma que siempre tapará el sprite, y producira el efecto deseado. Otra sería (para el caso de la columna) pintar solo la parte del sprite que se queda fuera de la columna.

Lo mejor es tener una variable mas para nuestros sprites. EL ORDEN. A la hora de pintar, recorreriamos la tabla de sprites a pintar, por orden de plano. Podriamos invertir en el programa segun el caso este orden, con lo que podriamos reproducir el efecto. Quiza sea complejo, pero depende de cada programa. En fin le podeis dar vueltas vosotros mismos y hacer pruebas.

Bien, a continuación aquí os muestro el programa de ejemplo.

```
10 COLOR ,15,7
20 SCREEN 5:SPRITE
OFF:VDP(9)=VDP(9)OR2
30 ' PREPARAMOS EN PAGINA 2 NUE-
STROS "SPRITES"
40 SET PAGE 2,2
50 LINE (0,0)-(15,15),6,BF
60 LINE (16,0)-(31,15),7,BF
70 ' PREPARAMOS FONDO
80 SET PAGE 0,0
90 C=0 :FOR I= 0 TO 26:FOR H=0 TO
31
100 LINE (H*8,I*8)-
((H*8)+7,(I*8)+7),C,BF
110 C=C+1: IF C=16 THEN C=0
120 NEXT H:NEXT I
130 COPY (0,0)-(255,212) TO
(0,0),1:COPY (0,0)-(255,212) TO (0,0),3
140 ' DEFINIMOS VARIABLES
150 X1=0:X2=256-16:I1=1:I2=-1
160 Y1=96:Y2=96:PV=0:PA=1
170 DIM X0(2),Y0(2),A0(2),L0(2):O0=0
' VARIABLES TABLA BORRADOS
180 DIM X1(2),Y1(2),A1(2),L1(2):O1=0
190 GOSUB 620 INICIALIZAMOS EL
FLIP
200 ' BUCLE PRINCIPAL
210 GOSUB 280 ' BORRADO
220 GOSUB 440 ' PINTADO
230 GOSUB 550 ' MOVIMIENTO
240 GOSUB 620 ' FLIP
250 IF INKEY$=CHR$(27) THEN GOTO
270
260 GOTO 210
```

```
270 SCREEN 0:COLOR 14,1,1:END
280 ' BORRADO
290 IF (O0=0) AND (O1=0) THEN
RETURN
300 SET PAGE ,3
310 IF PA=1 THEN 380
320 IF O0=0 THEN 430
330 FOR I=0 TO O0
340 COPY (X0(I),Y0(I))-
(X0(I)+A0(I),Y0(I)+L0(I)) TO
(X0(I),Y0(I)),PA
350 NEXT I
360 O0=0
370 GOTO 430
380 IF O1=0 THEN 430
390 FOR I=0 TO O1
400 COPY (X1(I),Y1(I))-
(X1(I)+A1(I),Y1(I)+L1(I)) TO
(X1(I),Y1(I)),PA
410 NEXT I
420 O1=0
430 SET PAGE,PA:RETURN
440 ' PINTADO
450 SET PAGE ,2
460 IF PA=1 THEN 500
470
O0=O0+1:X0(O0)=X1:Y0(O0)=Y1:A0(
O0)=16:L0(O0)=16
480
O0=O0+1:X0(O0)=X2:Y0(O0)=Y2:A0(
O0)=16:L0(O0)=16
490 GOTO 520
500
O1=O1+1:X1(O1)=X1:Y1(O1)=Y1:A1(
O1)=16:L1(O1)=16
510
O1=O1+1:X1(O1)=X2:Y1(O1)=Y2:A1(
O1)=16:L1(O1)=16
520 COPY (0,0)-(15,15) TO
(X1,Y1),PA,TPSET
530 COPY (16,0)-(31,15) TO
(X2,Y2),PA,TPSET
540 SET PAGE ,PA:RETURN
550 ' MOVIMIENTO
560 IF X1=256-16 THEN I1=-1
570 IF X1=0 THEN I1=1
580 IF X2=256-16 THEN I2=-1
590 IF X2=0 THEN I2=1
600 X1=X1+I1:X2=X2+I2
610 RETURN
620 ' FLIP
630 SWAP PV,PA
640 SET PAGE PV,PA
650 RETURN
```

18 Salón del MSX -BCN-

Hola a todos de nuevo, otra vez estoy con vosotros para comentaros lo ocurrido en el 18 octavo salón de Barcelona que como podreis comprobar a cambiado de nombre pero no de calidad, en esta reunión contemos con la presencia de autenticos pesos pesados del mundo MSX, directamente de Japón nos vinieron a visitar Yokoi de Frontline y Kuniji Ikeda, empiezo pues a describiros los Stands uno por uno.

MEGASOFT:
Este grupo que estuvo presente en la anterior ru nos volvió a presentar mas Cd's recopilatorios para usar desde Pc o MSX, un Cd multimedia con emulador por 2500 pts, un doble Cd recopilatorio de Software msx uno lo vendian a 3000 pts y los 2 por 5000 y un Cd con imagenes de msx y musica Mp3 por 2500pts, para poneros en contacto con ellos hacerlo a la siguiente dirección através del correo electrónico.
MEGASOFT@TERRA.ES

DOS GUARROS TEAM:
Digamos que esto era otro stand de segunda mano formado por algunos usuarios, podiamos encontrar un Lost World, disqueteras Sony de doble cara, discos duros, cartuchos de impresora y juegos de Nintendo Japoneses.

SPIRIT:
No es que hayan vuelto a la activiad msxesera simplemente alquilaron un Stand para poder dejar sus mochilas y descansar, eso si, pusieron un video Eva de ¡900 megas! de la película El milagro de P.Tinto

FKD:
En este Stand se encontraban Jaume Martí que nos presentó su Cd de músicas del Illusion City en Midi hecho por el mismo acompañado de un esplendido manual en color, también tenía puesto el maravilloso juego de Turbo R para acompañar, lo vendia al precio de 1500 pts (De chiste) , le secundaban Francisco Alvarez y Paco Santos.

Reencontrarse con los amigos, mucho material MSX. SI!, fue un gran salón.

MOAI-TECH y kuniji Ikeda.

MATRA:

Vendieron su esperado Moskow 2024 un buen juego de atletismo que nos recuerda a los Hyper Sports de Konami pero con nuevas pruebas y mejoras técnicas.

Su precio 2600, también tenian existencias del Ark-a-noah, Sbb y nuevas promos de sus futuras producciones.

Pd:Incluiran Fm?, ¿Usarán otros Screens?, Habrá vida en otros planetas?....

Chicos dejaos de rollos, si nos vais a dejar traumatizados con vuestros programas y melodias, que nos harán dejarnos los pulmones sin aire, y pasar a la accion de una puta vez si de verdad podéis explotar mas la norma MSX.

Ramón Ribas y Daniel Zorita:

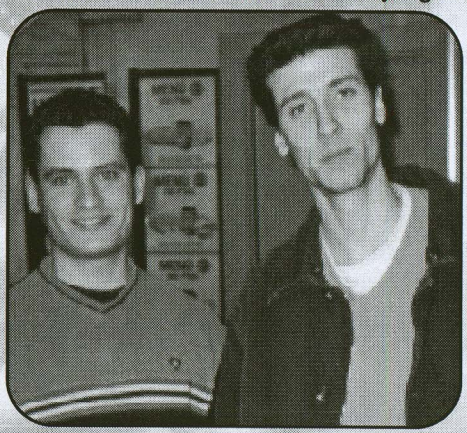
¡Biieeeeennnnnnnnn!, por fin pudimos disfrutar del Sir Dan después de mucho tiempo de trabajo Daniel Zorita nos presentó su Sir Dan, juego medieval clonado del Maze Of Galious que nos hará revivir viejas epopeyas por sólo 1500 ptas.

Ramón Ribas vendió viejos programas y una novedad el Pushem!, un juego estilo Sokoban muy entretenido por solo 500 ptas producido por Teddy Warez, altamente recomendado.

MSX POWER REPLAY/ANGEL CARMONA:

Angel Carmona, antiquísimo usario del Standard, compartió Stand con Rafa Corrales para presentarnos sus trabajos de auténtico coleccionismo para los usuarios más sibaritas, un doble Cd repleto de docenas de Caratulas de portadas de juegos de MSX en alta calidad por 2500 pts, un Cd llamado Destraler con videos manga y de msx por 500 pts y posters de juegos de MSX enmarcados, en papel o tela Canvas a 1000 o 1500 pts respectivamente.

Rafael Corrales nos presentó como novedad más significativa la revista Italiana I.C.M a 1200 pts y varios Cd's de música con software de juegos



japoneses como el Policenauts, Santcher y otros a 1500 c/u.

MOAI-TECH:
Presentamos el número 6 de nuestro Fanzine, el Blue Warrior, un arcade para MSX2 estilo Knightmare por 1850 pts, el MoonDop 3 (una genial y de las mejores demos de Moonsound) por solo 650 pts y existencias del Final Bout de David Fernandez.

Stand de 2a mano:
Presentó un aspecto más saludable que en otras ocasiones, allí podiamos ver una impresora Sony en color Japonesa, discos duros, Cd Roms y un adaptador Japonés Bee Card entre otras cosas.

TRAPOSOFT
Raul Ramírez de Traposoft nos presentó una nueva revista, Super MSX en Din A4 y por 900 ptas, también la vendía en Cd por 1700 ptas.

Lehenak:
Pudimos gozar de otro fantástico número de su Fanzine, el número 11, también trajeron un alargador de Slots por 3000 ptas, un tercer Slot para los Philips 8235/45 por 2500 pts y su Toy Soldier NMS 8234 que es un invento suyo como no.

MESXES:
Volandooo, volaandooo a Mallorca voy con ilusión.

Presentaron su nuevo Sd Mesxes y ya van 15, volvieron a incluir un panfleto Subversivo (¡bieeeeen!) , el Hajiku Mania Twins para poder jugar a dobles por 1000 ptas y números

atrasados.

PD:!Que putada no pudimos comer juntos en el Bar del de el Spectrum!

Por cierto si no lo habíais visitado su página Web no se a que mierda estais esperando.

BOH.KEN:

Armando Perez y Manu Pazos presentaron el KPI Ball, clon del Pang de recretiva para MSX y que no tiene nada que envidiarle, el precio no me acuerdo pero da igual si no lo compraste es que estás en este mundo porqué tiene que haber de todo o es que eres un puto arrastrao de la vida que sólo se dedica a copiar o a comprar entre 5 o 6. ¡Si tú!, ten cuidado cuando salgas a la calle, te vigilo.

También vendió copias del Sonyc (una paja de juego, que aprendan) .

Yokoi/Ikeda:

¡Si es cierto! , así es, from Japan nos llegaron estos señores que tanto revuelo e ilusiones nos estan haciendo coger últimamente, el emulador de MSX oficial de Ascii ya es una realidad, ahora falta que la gente siga respondiendo y el siguiente paso será atacar a la telefonía movil introduciendo el MSX en ellos y si todo sige viento en popa en el 2003 ¡tendremos nuevo MSX!.

También trajeron juegos de segunda mano.

Latin.com:

Un portal de internet que vino a promocionarse con no mucho exito que digamos.

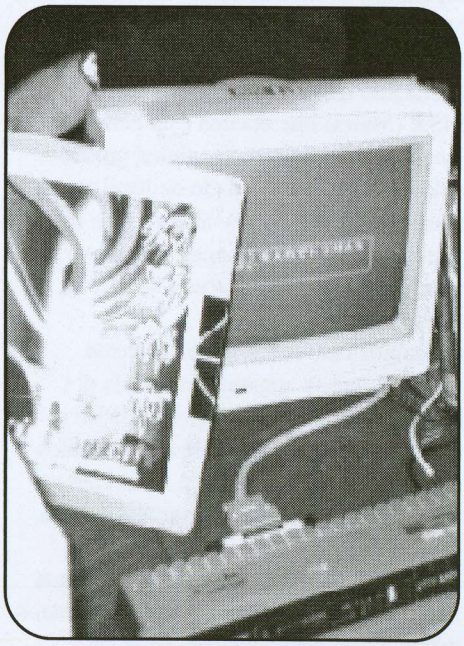
Al mediodia se celebró el correspondiente sorteo de material MSX y también la AAM vendió loteria de navidad con premio de una cesta con un 8245, juegos y comida.

La reunión fue un éxito, hubo bastante aforo y se consiguió lo que se buscaba: que los Japoneses se se llevaran una grata impresión de España.

Por cierto la reunión se celebró en otra sala mas grande que estaba enfrente de la antigua, ya por la noche fuimos a cenar al Chino de la muerte con los Japos donde corrio el Arroz tres delicias, las risas, el champan, el (que mas?) , el Saver, el mato taladrando al Ikeda con su extenso dialogo You'are Sukebe?, en fin la cena para mi fue el Sumun a un gran dia.

¿The End?.....!NEVER!

Julio Gracia.



Tu opinión también cuenta

¿Más Clubs? ¿Más Usuarios?
Por: Manuel Dopico

Osea, yo aun estoy alucinando. Recuerdo que aunque yo siempre he tenido una mentalidad más bien obtimista hacia el MSX, hace un par de años dudaba que pudieran aparecer muchos clubs o usuarios nuevos. Pues bien el tiempo a pasado y desdeluego hay que reconocer que, por lo menos en España, el MSX se a activado milagrosamente.

Se de sobras que hay gente que tiene un marcado y perpetuo pesimismo hacia la plataforma. Pesimismo que deben mostrar ya por placer. Si no, no tiene explicación.

Yo he sido téstigo directo de el reenganche de 4 usuarios nuevos al sistema, de el regreso de una gran revista de MSX española y ni más ni menos que de la MSX MAGAZINE japonesa. Esto me lo dice alguien hace dos años y no le creo.

Ha nacido un nuevo grupo de Software de MSX (Matra) que encima está lanzando juegos como churros de calidad profesional. Nos hemos trasladado de local en las reuniones de usuarios y ahora ya no son "alrededor de 100 personas" ahora por lo que parece hemos duplicado la cifra de asistentes.

Contamos con una web de excelente diseño y que se actualiza casi cada dia (AAMSX) ideal para estar SIEMPRE a la última... lástima que en algunos artículos de Software el autor parece tener cierto retraso mental (como la gran mayoría de usuarios creen).

Por si esto fuera poco, contamos con una mailing list con la que muchos de nosotros mantenemos correspondencia.

Y yo me pregunto... ¿Como es posible que en Mataró hace dos años eramos 3 usuarios y ahora somos 12?. Pues muy fácil, por que nosotros tenemos una actitud activa y optimista. ¿Quereis un ejemplo?, pues si alguien se te acerca y muestra un mínimo interés por el MSX y tu le calientas la cabeza con royos pesimistas y dejándolo por el suelo (como insisto, he comprobado que hacen algunos) es posible que asustes al individuo y le muestres algo que no es. Este tipo de actitud es lo que destruye el MSX, es poco menos que un cáncer para el MSX. Por que por un momento paraos a pensar: ¿que hubiese pasado si se huvieran undido los chicos de HNOSTAR?... ¿Tendríamos Moonsound, Ide y las mil y una cosas que han estado trayendo desde el extranjero?. ¿ si se huviesen rajado los organizadores de la AAMSX a la 2 reunion de usuarios?... Todo es una cadena, todo forma parte de todo y todo está relacionado... Aunque es posible que suene a ciencia ficción, el MSX goza de movimiento en mi ciudad a raíz de el mítico artículo que apareció en la revista "ÚLTIMA GENERACIÓN", ya que fue entonces cuando yo y David supimos de la existencia de Hnostar, las reuniones, etc... ¿Y por que?, por que alguien se mató en escribir ese reportaje y remitirlo a una revista de difusión nacional.

Y parece mentira que ahora que el MSX está apareciendo en revistas de kiosko como ARROBA, DOKAN o LOADING no estemos todos dando saltos de alegría. Pero entiendo que algunos sean agnósticos en este aspecto, pero creedme por que yo he sido víctima directa de un rescate a raíz de leer el MSX en revista (y de eso solo

hace 3 años) y os digo que es importante. Lo de ARROBA, por ejemplo, yo lo califico como un golpe de suerte para el MSX. Bueno, como veis... Cada vez hay más software (en españa digo) e incluso aparecen nuevos usuarios y se van cruzando metas que muchos ya nos habíamos dejado de plantear.
Pero insisto, todo esto a sido gracias a gente que a tenido un par de cojones y enseñar su MSX al mundo con la frente bien alta.
Si huviesen sido una pandilla de pesimistas autocaricaturizados, el MSX posiblemente estaría enterrado bajo tierra y algún perro estaría defecando sobre él.

¿ANDE ESTA HOLANDA?

Por: David Casanovas (Rc-743)

Los Japoneses: Al paracer mas activos; Los Brasileños: Mas obsoletos que nosotros (si es que eso es posible) y encima cada vez mas ¨perdidos?... Supongo que la situación económica del pais no debe ayudar demasiado...;Y POR FIN (y fin de trayecto) Los Holandeses: El primer frente de resistencia europeo? (jajajajaja!).... Excusadme si estoy desinformado pero me parece que ultimamente ta la cosita muy mal....
Future Disk: Ellos mismos ya han anunciado su extincion, Umax.... aonde estan las secuelas del RoA, el Lost World en OPL4???..... Ehhhh! ¿¿¿HAY alguien ahi???
Parallax....Sucumbio.... La Fundación Sunrise: JAJAJAJAJAJAJAJAJAJL-REGFMXXX!!!!!!
COF!, COF!,COF! (Este sarcasmo me va a matar), Los otros: Cuando, Como, ¿Que? Ah! pero ¿hay otros?.... USEASE: BOKE-BOKEBOKEPAAASSSAAAA???????
Es muy probable que este metiendo la gamba hasta el fondo, que en los mismos instantes de que esteis leeiendo estas lineas la nueva Hnostar ya haya salido y como (al parecer) son los unicos que reciben noticias de las tierras altas, nos informen de que no hay motivo para alarma, que Tilburg no se ha quemado.... (Eso espero)... Pero bueno, ¨Esto no es una "opinion"? pues si meto la gamba me da igual.... LA METO! y con dos cojones.
A mi parecer los Holands ESTAN ACABADOS, nosotros (SPAIN) a estas alturas ya les damos 12000 patadas, pero esto no es motivo como para sacar la bota de vino en las RUS y cantar alegremente "...SACA EL WHISKEY PAZOS PARA EL PERSONAL... QUE VAMOS HACER UN GUATEQUEEE!!...". La verdad si los hollands sucumben no va a ser muy beneficioso para el sistema a nivel mundial y no lo digo por que sea amante del soft "Van Gaal", todos aquellos que me conocen
saben que soy bastante detractor. Pero no soy un insensato y reconozco que han hecho - y algun que otro esta haciendo-mucho por "El gran obsoleto" y seria un fuerte patadon de dificil superacion... manque los espaÑoles semos muy ibericos y lo suficientemente garrulos como para soportar las mil y una tinieblas!... como diria el SaveR: "UN HOOOOMMMBREEEEEE!!!!!"
Pues nada, que si lee esto algun neatherlandes: POR DIOS reaccionad!... y si lo haceis dejad de repetir en Pumking Adventure 3 por enesima vez y no seais tan peseteeeeros...;)

PD: Como la cosita vaya de mal a peor se me ocurre que podriamos montar una

ONG con anuncios televisivos del Ramón Ribas con una careta de el Sr. Nishi diciendo:..."-Que pasa?, te lo tiene que decir el para que reacciones?"...

RC-743

Mmmm.... estos tíos me suenan...

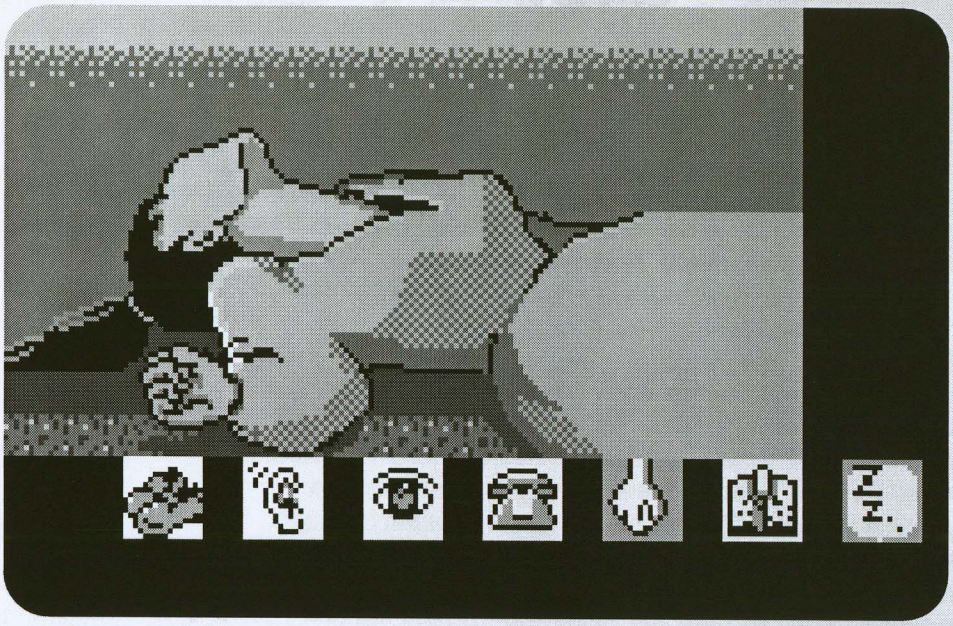
DIMENSION ZERO

¡Bienvenidos a todos de nuevo a vuestra sección retro! , que como podeis comprobar número a número no es tan retro ya que muchos de los juegos comentados aunque no sean recientes en el tiempo nos están llegando en los dos
últimos años muchos títulos de los que no sabiamos su existencia, esperemos que la racha continue, de momento y para seguir disfrutanto a tope de nuestras máquinas que siguen soportando las embestidas del tiempo y los nuevas y cada vez más potentes Consolas y Ordenadores aquí tenéis nuevos juegos que a buen seguro la mayoría no conocéis.
¡Larga vida al MSX!

TITULO:KYOTORYU
FABRICANTE:TAITO
AÑO:1988
CLASE:AVG
SISTEMA:MSX2
FORMATO:MEGAROM
SONIDO:PSG

Vaya vaya, quien lo iba a decir, cuando todos pensabamos que la historia de Taito en el MSX2 se reducia a Rastan Saga, Scramble, Arkanoid II y poco más va y aparece de la nada este doble Megarom y lo más sorprendente es que es un AVG, no es que sea raro que de Japón nos llege un juego así, si no por tratarse de Taito es curioso, pero bueno vamos a echarle un vistazo.

Ya en la pantalla de presentación cotamos con un buen grafico de nuestra (si nuestra) protagonista a pantalla completa que esta muy bien, abajo tenemos la opción de Start y Continue, la partida se salva mediante Passwords en Hiragana, si esperamos unos segundos aparece una corta Demo en la que ya podemos intuir algo del juego.
Apretamos Start y comenzamos, el juego consiste en averiguar la misteriosa muerte de una joven en el jardín de una Mansión Japonesa. Katherine que es nuestra protagonista que parece ser una detective deberá ir indagando por toda la Mansión en busca de las piezas del rompecabezas, para ello contamos con un número de Iconos que expresan claramente las acciones que tendremos que realizar, desplazarnos a otros lugares, hablar, observar, y salvar la partida entre otras mediante un Password en Hiragana.
Como ya he dicho antes, de momento (el punto del juego hasta donde yo he llegado) se salvan las partidas en una Cafetería (Café de Misa) y debéis tener cuidado de no pasaros el Password antes de haberlo apuntado ya que una vez la dueña nos ha



dado el código, la partida se da por finalizada y esto si habéis avanzado bastante como a sido mi caso es una putada, para que esto no ocurra pulsar espacio lentamente, hasta que veais una linea de un total de 20 carác-
teres Hiragana separados en cuatro grupos de cinco.
Un dato curioso de la historia del juego y que parece que tiene bastante relacción por desgracia llega cuando un personaje con pinta de Comisario nos pregunta si somos un Fan de la Famicon (Nintendo en Japón) , si si habeis leido bien, para más inri en otra habitación en un mueble aparecen Scenario Games, y para más odio joder esto ya seguro que ni os lo imaginabais ni en pintura, en otra habitación hay una Consola Famicon, (a lo mejor la muerta era epileptica y murio de una sobredosis de jugar al Super Mario) , ¿que pinta la Nintendo en un Juego de MSX?, quitando estos malos tragos el juego esta muy bien, lastima del idioma que como siempre nos priva de jugar a este tipo de juegos, ya mo digo a todos pero sobre todo los Avg en los que muchos parecen poseer una rica historia y nos hemos de conformar con adivinar pequeños rasgos de la trama, pero bueno los usuarios de MSX ya estamos curados en salud y sepamos Japonés o no la mayoría machacamos los juegos hasta acabarlos, así que si te gustan los AVG llenos de intriga no te pierdas este inédito juego de Taito que te hará pasar buenos ratos pese a estar en Japo.

El aspecto sonoro que nunca fue el punto fuerte de Taito aquí te hace meterte en el juego aunque no sean un derroche de creación, los gráficos son buenos y coloristas asi que venga a jugar.

COLECCIÓN DE JUEGOS KOTAI

Cuando Julio diseñó el esquema de lo quería que fuese esta sección, dejó bien claro a los lectores que trataría de comentar juegos más bien raretes o poco concurridos en MSX. De todas formas se a comentado de todo, pero si es cierto que siempre a habido una tendencia hacia comentar cosillas más bien insolitas.

Pues bien, lo que ahora he decidido comentar es un fichero DSK que a venidoa parar a mi disco duro el MSX. Ya ni siquiera me acuerdo de donde lo saque´. El caso es que me a dado por prestarle algo de atención a este curioso pack de esta (por lo menos para mi) desconocida firma.

Al activar el fichero te aparece un cutrisimo menu hecho en basic que te permite escojer entre los tres juegos de los que dispone esta recopilación.

Paso a describirlos brevemente:

TITULO: DANGER
FABRICANTE: KOTAI
AÑO:1990
CLASE: PLATAFORMAS
SISTEMA:MSX1
FORMATO: ROM
SONIDO:PSG

Sin duda, el mejor y más dibertido de los tres.

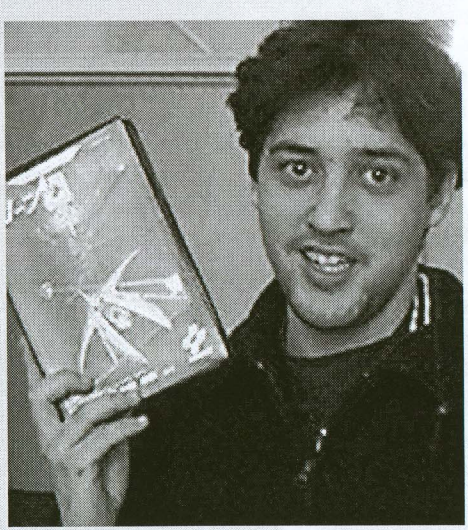
Lo primero que aparece en él es el horrible logotipo de KOTAI (uno de los peores y más mal hechos logotipos que haya visto jamás en MSX).

Pero el juego en sí está bastante bien. tu misión consiste en guiar a dos enfermeros que llevan una camilla y evitar que la gente se estrelle contra el suelo. Y esto es debido a que hay un edificio en llamas y la gente, para librarse de una muerte segura, opta por saltar haber si cae en la camilla.

En cada fase hay que salvar la vida de 50 hombres, lo cual no es tarea fácil.

La presentación es solo un texto y un LINE (...). También decir que se puede grabar record, y que admite un máximo de 5 caracteres. Un juego del 88 bastante curioso.

TITULO: TROGLODITAS
FABRICANTE: KOTAI
AÑO:1990
CLASE: PLATAFORMAS
SISTEMA:MSX1
FORMATO: ROM
SONIDO:PSG



Nada como un Nemesis 3 para ser feliz.

Personalmente no me gusta nada de nada. Lo considero injugable y la música PSG da verdadera lástima ya que es pesada y repetitiva hasta la saciedad.

Este es el argumento del juego que apare-

ce mediante un scroll si dejamos los títulos de presentación un ratillo.
"Paseando por un museo vi una máquina del tiempo la cual despertó mi curiosidad. Me acerqué y pulsé un botón.
Todo empezó a dar vueltas y me vi en un espeso bosque. Por la vegetación, deducí que estaba en la prehistoria. Al principio me alimenté con frutos, pero me di cuenta que ya no me quedaban casi fuerzas, necesitaba comer carne, por lo cual empece a preparar armas, para matar animales y comer carne. Empecé a matar para poder vivr y..."
Con un argumento así ya os podeis imaginar la calidad global de este engendro. (La verdad es que dudo si KOTAI era una casa de software profesional o amateur, en el segundo caso estaría más justificado, ¡ojo!)

TITULO: NINFAS
FABRICANTE: KOTAI
AÑO:1990
CLASE: PLATAFORMAS
SISTEMA:MSX1
FORMATO: ROM
SONIDO:PSG
Este no está del todo mal.
La presentación vuelve a ser idéntica, salvo una pequeña mejora... ahora las letras son de colorines (el único logro que parecieron haber tenido en un año de existencia).
La músiquilla en este caso ya no está tan mal, es escuchable y tiene un regustillo que casi la convierte en entrañable (¡por los pelos!).
En esta ocasión, el juego consiste en bajar por una especie de panel de abejas dando saltos diagonales. Por lo que parece, el objetivo es pintar los cuadraditos por los que pasas (que dan 20 puntos). Si pasas dos veces éste desaparece y tu caes al vacio. Para complicarlo todo un poco más, existe un enemigo que controla la máquina que te toca los cojones aun más.
Lo dicho, no está mal. Por lo menos este tiene scroll y mejor música. Lástima que no deje de sonar cuando te matan (detalles que ensombrecen la poca luz que podrian haber llegado a tener los juegos de KOTAI). Pero como todo software de MSX, desde aquí queremos por lo menos, mencionarlo.

TITULO: GULKAVE
FABRICANTE: SAMMI
AÑO:1986
CLASE: NAVES
SISTEMA:MSX1
FORMATO: ROM
SONIDO:PSGGenial juego de naves para los MSX de primera generación. Esta entretenida produción, data del año 1986 y está firmado bajo el nombre del SAMMI, una casa de Software no muy conocida.
Lo primero que aparece al ejecutar la ROM o meter el cartucho es el título del juego que hace gala de un estupendo diseño de la tipografía. Rodeado además del panel del juego y los options que incluyen la posibilidad de dos players (alterando vidas, no a la vez... ¡lástima!).
Todo el juego tiene aspecto de recreativa de principios de los 80... vamos, que cuando uno lo pone se imagina estando en un bareto, con una camiseta de colores y una gorra, con el INTO THE GROOVE de Madona a toda castaña.
¡Hayyy los 80!, ¡sin duda mi decada favorita!... con videojuegos excelentes, música acojonante (QUEEN, MADONA, THE POLICE, TOTO), cine brutal y la juventud

con ganas de vivir la vida.
Lástima que algún subnormal decidió que a partir de los noventa todos teníamos que vestir en tonos grises, que la juventud cambiará el buen rock por apestosa música máquina. Y que en lugar de colorista moda pop y películas de adolescentes cachondos nos toparamos con skins y PC´s por todas las partes...
¿Eh?, un momento... yo estaba hablando del GulKave!, pues nada, perdón por el inciso y continuo con el artículo (¡lo que hace pornerse a hablar de un buen juego ochentero!).
Algo que llama mucho la atención de esta producción es que durante el desarrollo de sus fases apreciamos un TRIPLE scroll en MSX1... ¡Ver para creer!.
Pues nada, se trata de matar todo artefacto alienigena que se ponga por delante, para ello contamos con la ayuda de unos Items que incrementan una barra de potencia de tiro. Esta barra, es un vector de dieciseis casillas que en cuanto llega al final regresa a la casilla original.
También diponemos de una barra de vida que además parpadea cuando estamos a un impacto de la muerte. También hay que reseñar que los items además de proporcionarte potencia de tiro te incrementan la barra de vida (dos funciones en una, original ¡sin duda!).
El diseño de los Sprites enemigos es más que correcto y el de la nave que dirigimos es muy guapo. El único punto negro es quizá que no posee ninguna animación.
Las balas que te disparan tienen un bucle que alterna el blanco y el rojo, dando un efecto muy guapo y colorista (esta misma técnica la hemos utilizado en el Blue Warrior).
La misión del juego consiste además en destruir ocho fortalezas que aparecen cada dos fases. En estas fortalezas el triple scroll también aparece en la parte superior.
Aunque parezca lo contrario, el hecho es que el escenario del que hace gala el scroll no acaba con nosotros al topar con él. Es decir que podemos atravesarlo, ya que en realidad es un simple fondo.
Cada 50.000 puntos conseguiremos una vida extra en nuestro marcador. Un dato curioso es que cuando hacemos la mencionada vida extra suena la típica melodia corta de compile... ¿Será entonces una coproducción?, por lo menos en la versión ROM que yo tengo no aparece el nombre de compile por ningún lado.
También he oido que
La música PSG del juego está muy bien también... Lástima que todas las fases tengan la misma melodia, pero a mí por lo menos no se me hace pesada. Además el diseño de GulKave tampoco requiere una banda sonora muy extensa.
Las músicas que hacen presencia en la pantalla del GAME OVER y el panel de Records (estilo Coin Up, nuevamente) son agradables y cumplen bien su función.
En fin un buen juego de naves para MSX1, que además goza de unas características técnicas más que aceptables. Y, lo más importante en cualquier juego, es muy entretenido.

Despedida y cierre

Y aquí acabamos!!! Esperamos que os haya gustado el fanzine, este número siete, que día a día intentamos hacer mejor. Siempre estamos ahí para que el MSX no decaiga, para hacer presente que nos movemos dentro de su mundo, y esperamos hacerlo de la mejor manera posible, de la forma, que a vosotros más os guste. Así que ya sabéis, este fanzine es vuestro, si queréis ver algo en él, sólo nos lo tenéis que decir, y claro, las colaboraciones, son siempre enormemente agradecidas.

Pues nada, que nos vemos en la próxima reunión (o en esta en que lo habéis comprado), y no dejes eso que todos amamos y que tienes por tu casa enchufado: tu MSX.

Un saludo.

El equipo de Moai Tech

MD III

MOON DOP III es bastante (por no decir muy) diferente a sus dos predecesores.
Para empezar he contado con mucha, mucha colaboración de David Casanovas.
Él se ha encargado de todo el apartado gráfico, de diseños (covers y package incluidos) e incluso a colaborado con tres músicas.
Es diferente por que a nivel Visual a evolucionado mucho.
Ahora la colección MoonDop a dado un giro.
Posee animaciones, diseños y estructuras más sólidas.
La música sigue su linea pero el trabajo y la experiencia adquirida en estos dos últimos años se nota mucho tanto en mis músicas como en las de David.
En fin, lo único que puedo decir es que espero que os guste.
Para adelantaros algo os puedo decir que (por ejemplo) al empezar la demo podreis ver algunas animaciones en Screen 5 en calve de humor donde tanto David como yo hemos sido caricaturizados con bastante acierto además.
Y ya hablando un poco de las músicas pues... Como siempre.. un poco de todo.
Una versión de KONAMI por allí, temas experimentales por allá, etc.
Lo que si que os puedo asegurar es que las melodias de David tienen un toque "industrial" y son bastante originales.
Por si no lo sabiais, él también es músico.
Lo que también puedo aseguraros que NO encontraréis en MD III es:
Apestosa música Maquina, Trance holandés de ese (o como quiera que se llame) ni paridas por el estílo.
Solo hay música.
Nada de chumba chumba...
Incluso hay un intento de versión de The Police.
Nuevamente, esperamos que disfrutéis con nuestra nueva demo.

Dop

MDII

¿Solo una demo musical?